3CD REVENANT | ST - STARFLEET COMMAND

PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 Numer 10/2002 (78) Październik 2002 Cena 18 zł 99 gr w tym 7% VAT

MAFIA

Neverwinter Nights

Syberia

Gore

Matrox Parhelia 512

Solucje: / GTA 3, Dungeon Siege, Warcraft 3 /

TRZY NAJWIĘKSZE GRY RPG TEGO ROKU NADCHODZĄ!

ICEWIND DALE II

NEVERWINTER NIGHTS

MORROWIND

CZYTAJ NA NASTĘPNEJ STRONIE







Nr 78 • Październik 2002 • 18,99 ZŁ





TRZY WIELKIE GRY RPG.

W sprzedaży od 16 października

W sprzedaży na początku grudnia

Forgotten Realms Icewind Dale II

Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action

„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
gry-online.com.pl

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

The Elder Scrolls III Morrowind

„Ta znakomita gra zasługuje na to żeby zagrał w nią każdy, nawet ten, kto dotychczas nie interesował się grami RPG."
gamesdomain.com

„[...] gra firmy Bethesda Software jest absolutnie genialna!"
Świat Gier Komputerowych

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI



Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.

Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.



Advanced Dungeons & Dragons

BioWare INFINITY ENGINE



Ubi Soft

Bethesda SOFTWORKS INC. a ZeniMax Media company

Letnie sprawy

Czy widzieliście może w TV cykl reklam pewnego napoju, w których występowali DJ, dziewczyna wykonująca graffiti na murach oraz skate? Pewnie tak. Dość irytujące, przyznacie? A już szczególnie "bawi" fakt, że ich przesłanie "wyraź siebie" (naturalnie "wyrazić siebie" godzi się głównie sącząc ów napój) można by streścić w zdaniu "bądź sobą, bądź niepowtarzalny - czyli rób to samo, co tysiące innych ludzi".

Jednak my nieco inaczej rozumiemy "bycie niepowtarzalnym" i dlatego w tym numerze CDA nie zaproponujemy tego, co niemal wszyscy, którym przyszło pisać wstępniaki w okresie wakacyjnym. Zatem nie będziemy przesadnie narzekali na upał; żalili się, że naszym obowiązkiem jest praca, a gier jak na lekarstwo, ponieważ wszyscy twórcy wyjechali na Karaiby. Ba, przy tej okazji nie zamierzamy nawet streszczać zawartości pisma - może tylko poza wzmianką o tym, że jako jedni z pierwszych na świecie zamieszczamy recenzję gry Mafia (i nie tylko...).

Nie - korzystając z tego, że podczas pisania tych słów nadal trwają wakacje, przede wszystkim poruszymy kilka tematów być może niezbyt ważnych - tym niemniej wartych odnotowania.

Najważniejszą rzeczą w tym miesiącu jest to, że po raz trzeci w historii naszego pisma... zmieniliśmy adres. Tak jest! Wyprowadziliśmy się z ul. Dembowskiego - a nowy adres to:

CD-Action

Sukiennice 6

50-107 Wrocław

Osobom spoza Wrocławia wyjaśniamy, że obecnie znajdziecie nas na malowniczym wrocławskim Rynku - właściwie w samym jego centrum, bo siedziba redakcji znajduje się tuż za Ratuszem (w uliczce na wprost DT "Feniks"). Dlaczego się przeprowadziliśmy? Powody są zawsze jednakie - na "starych śmieciach", jak się okazało, było już za ciasno. Ci z Was, którzy bywali z wizytą na Dembowskiego, wiedzą, że choć okolica była sympatyczna (dużo zieleni, w pobliżu ZOO), dosłownie siedzieliśmy jeden drugiemu na karku. Gdy się tam wprowadzaliśmy, liczyliśmy sobie (my czyli ekipy CDA, PCF, Kawaii, Action Plusa) o połowę mniej osób niż teraz. Na nowym miejscu dysponujemy większą przestrzenią, zaś lokalizacja jest, co tu kryć - bardziej prestiżowa. Rynek - to Rynek! A i trafić tu teraz dużo łatwiej. Bo we Wrocku wszystkie drogi prowadzą do Rynku.

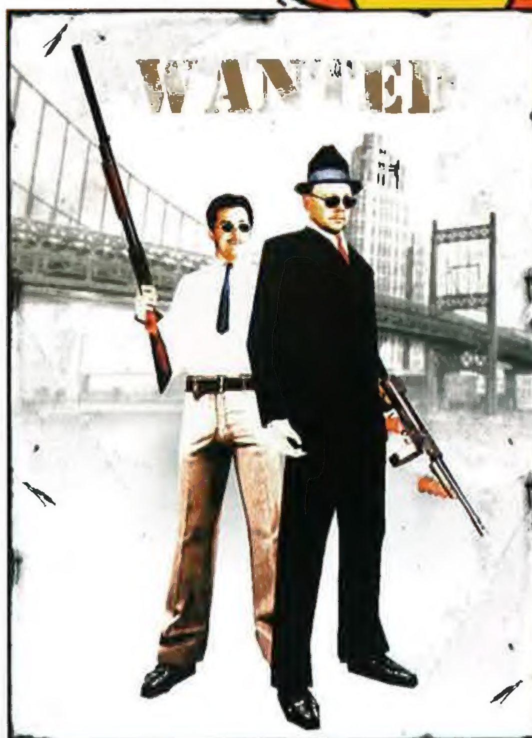
Większości z was słowo "przeprowadzka" kojarzy się z kosmicznym bałaganem czy ogromnym zamieszaniem. I macie rację. Lecz skoro czytacie ten wstępniak, znaczy to, że jakoś się z tym uporaliśmy. (Kiedy pisane były te słowa, izolowaliśmy się słuchawkami od upojnych dźwięków stukania, pukania, łomotania, przesuwania (i złorzeczenia). A by dotrzeć do własnego biurka - nieraz trzeba brnąć po kolana w stosach papierzysk i CD-ków - jednak trzeba to przeżyć.)

Podobnie jak i to, że gdy ten CDA pojawi się w sprzedaży, większość naszych czytelników zasiada już w szkolnych ławkach. Z tego właśnie powodu najnowszy okolicznościowy prezent od nas. Być może odrobinkę poprawi Wam humor? Zresztą do ferii świątecznych pozostało już niecałe 100 dni (che, che, che)...

Ciekawi jesteśmy Waszych opinii odnośnie poprzedniego numeru - a dokładniej filmu, opakowania i owych tekturowych "boksów" na CD. Jeśli Wasze zdanie okaże się pozytywne, podobne "zagrywki" będą się powtarzały częściej.

A co powiecie na pełne wersje, jakie zamieściliśmy? Niektórzy w listach narzekali, że stale zamieszczamy wyłącznie FPP/TPP, samochodówki, arcade i rzadko symulację. A co ze strategiami, RPG, przygodówkami itd. - pytali.

Ponieważ uważamy się za otwartych na propozycje czytelników - na miarę naszych możliwości oczywiście, a te przecież mają granice - postaraliśmy się, by początek roku szkolnego kojarzył się Wam z pewnym urozmaiceniem, jeśli idzie o naszą ofertę "gierkową". Zatem w tym numerze pojawią się RPG (ale z dużą dozą akcji - coś jakby skrzyżowanie Diablo z... bo ja wiem? Soul Reaverem?) oraz rozbudowany do granic możliwości RTS, który jednocześnie jest - poniekąd - symulatorem dowodzenia statkiem kosmicznym i wymaga od gracza myślenia strategicznego. Może być? A fanów innych gatunków uspokajamy - każdy z pewnością doczeka się tego, co mu najbardziej odpowiada. Cierpliwości.



Teraz zmieniamy perspektywę na bardziej "ogólnoludzką". Wkrótce bowiem (*) odbędą się (tradycyjnie) doroczne targi ECTS. Tyle, że w innej, odrodzonej i odświeżonej formule. I dobrze, bo ta zasłużona impreza mocno ostatnio podupadła - niech Amerykanie nie myślą, że tylko tam można coś zrobić z klasą i rozmachem. Wyczekujemy ECTS-u z utęsknieniem. Raz, że jakby oficjalnie zamyka niezbyt obfity w nowości "sezon ogórkowy" i otwiera okres przedświąteczny, kiedy to premiera goni premierę. Dwa - liczymy, że znajdziemy tam więcej gier na PC, niż to było w przypadku E3 - i przywieziemy Wam (bo nie zabraknie tam naszej ekipy!) dobre wieści, zapowiedzi, doskonałe dema i ekstra pełne wersje gier. Oraz obszerną relację, rzecz jasna. Dlatego trzymajmy kciuki, by londyńska impreza wypadła jak najlepiej. Kiedyś prezydent USA - Kennedy - powiedział pod murem berlińskim: "jestem berlińczykiem!", solidaryzując się w ten sposób z narodem niemieckim. Dziś my mówimy: "wszyscy jesteśmy londyńczykami".

Hm, to by wcale nie było takie złe - w końcu każdego z nas (graczy) byłoby stać na to, by kupować oryginalne wersje - i zniknęłyby problemy związane z lokalizacją, opóźnioną premierą, niekompatybilnymi patchami itd. Cóż, za parę lat (jeśli) wejdziemy do Unii Europejskiej (**), zostaną zniesione wizy i paszporty - wówczas wielu z Was uzyska realną szansę, by stać się mieszkańcami Londynu... To wcale nie jest takie niemożliwe.

...A póki co - miłej lektury! (To jest propozycja nie do odrzucenia.) (***)

PS Nowego CDA oczekujcie po 4.10.2002!

(*) gdy to piszemy - czytacie te słowa, kiedy impreza miała już miejsce

(**) eurosceptyków prosimy o NIE przysyłanie elaboratów dotyczących negatywnych skutków "wejścia" i obelg pod adresem "zdrajców i sprzedawczyków"; nie będziemy się bawili w politykę na naszych łamach

(***) żart, zrozumiały dla tych, którzy widzieli "Ojca Chrzestnego" Coppoli i/lub czytali książkę Mario Puzo (polecamy i jedno, i drugie, szczególnie jeśli chcecie pograć w Mafię. Doskonale wprowadzą was w klimat gry).

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

KUPON KONKURSOWY CD-ACTION

CD-ACTION

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer 78
Październik 2002

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
centrala tel. (0 71) 3436167

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskał, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta
Damian Bednarek

WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor Katarzyna Jabłońska

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5170167
tel. komórkowy (0) 604-297-040
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Aleksandra Blicharz
tel. (22) 5170489
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

 ISSN 1426-2916

Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Świnka

Sufler

Sprzęt

Inne

INDEKS GIER

Hity numeru



60

MAFIA

Tak, w końcu to mamy. Hitman + Max Payne + GTA 3 + mroczny klimat... plus może troszkę zbyt liniowa fabuła. Tak czy inaczej - hit pierwszej klasy.

66

Op. Flashpoint: Resistance

Rzadko kiedy chwalimy nie tyle grę, co pack z misjami do niej. Wszelako jeśli ten zawiera wszystko, co powinien i zrealizowano to na naprawdę dobrym poziomie... czemu nie? Ostrzegamy tylko, że najniższy (realny) stopień trudności misji w tym packu to... "o, jasna Anielka, tego się nie da przejść!". :)

74

Syberia



Po dłuższym czasie posuchy nadeszły lepsze dni dla fanów gier przygodowych. I to za sprawą tego tytułu. Co prawda, w naszym kręgu kulturowym słowo "Syberia" (Sibir!) nie kojarzy się najlepiej... ale bez uprzedzeń, panowie. Gra jest WIELKA i wspaniała. Jazda obowiązkowa dla każdego, kto zarwał noc przy np. Najdłuższej Podróży. Doskonały klimat.



84

Neverwinter Nights

Miesiąc temu, przy okazji premiery Morrowinda, sugerowaliśmy, że gra ustawiła poprzeczkę tak wysoko, iż konkurencji będzie ją trudno przeskoczyć. A jednak - NN dokonało tego i to w pięknym stylu (sędziowie ocenili skok na 10/10 - co tu więcej gadać?). Ciekawe, co poczną teraz twórcy Icewind Dale 2?

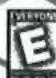
SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Ard Soft - 6, Centrum Sprzedaży Wysyłkowej - 17, CD-Projekt - 2, 3, 14, 15, 19, 25, 29, 31, 45, Creative Labs - 9, Exe - 147, ERA - 7, IM Group - 53, 55, 57, Lee - 5, Lemon Interactive - 41, Megabajt - 135, 139, MSI - 137, Multimedia Vision - 125, 127, 129, NEC - 148, Parker - 71, Simplus - 35, Techland - 37, TopWare - 69, Toshiba - 131, Ultima - 27, Unipap - 97, World Cyber Games - 65









STAR TREK STARFLEET COMMAND



CD-ACTION!

STAR TREK STARFLEET COMMAND

Przypominamy, że:

→ gra/program w pełnej wersji

→ gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich

→ gra wymaga akceleratora do działania

Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu, ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybierałki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybierałki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybierałka nie przypadła ci do gustu... No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.

⌘ **Uwaga 1!** Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczana na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

⌘ **Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

⌘ Muzyka w menu: Michał Wilczyński (MiWi).
E-mail: mw-music@wp.pl

UWAGA! Mamy nową wybierałkę - jest szybsza, stabilniejsza i ładniejsza od poprzedniej (tak uważamy :)).



Redakcja informuje, że:

• sprawdziła zawartość Cover CD oraz zainstalowane nań programy co najmniej dwoma renomowanymi niezależnymi programami antywirusowymi, z aktualizowaną na bieżąco bazą danych o wirusach

• wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema

Miłej zabawy!

PEŁNA WERSJA

Star Trek: Starfleet Command

Gatunek: **RTS/sim**
Producent: **Interplay/Virgin**
Akcelerator: **wskazany**
Wymagania: **P200, 32 MB RAM, DirectX**
Recenzja w CDA: **11/09 [ocena 9/10]**

UWAGA! Skrócona instrukcja w tym numerze CDA. Pełna wersja instrukcji (po polsku) na Cover CD, w katalogu Bonus. Na CD z grą jest też oryginalna instrukcja w formie pliku .pdf.

Pojawienie się Starfleet Command jest dla wszystkich, którzy bardziej niż wymachiwać joyem, wolą wcielić się w dowódcę majestatycznie przemierzającego przestrzeń kosmiczną kolosa. Otwarcie przyznam, że do serialu "Star Trek" mam stosunek neutralny. SC zaciekawił mnie raczej jako połączenie strategii i symulatora potężnych statków kosmicznych aniżeli gra powiązana ze słynną telewizyjną i kinową serią. Tytuł zaprojektowano tak, że z pewnością ucieszy wszystkich maniaków serialu oraz nie sprawi żadnego kłopotu "niewtajemniczonym". Dzieło Interplaya daje możliwość wyboru jednego z sześciu imperiów, po którego stronie chcemy się opowiedzieć. Grze każdą z ras towarzyszy odmienny klimat. W zasadzie mamy do czynienia z czymś w rodzaju "Łoś & Goł", czyli kilkoma grami w jednej. Różnią się nie tylko taktyka i statki, ale także panele sterowania.

Każdą z ras możemy poprowadzić do zwycięstwa w pojedynczym scenariuszu bądź w kampanii. Do rozegrania tej ostatniej potrzeba jednak astronomicznej ilości czasu. Co ciekawe, walczyć można we wczesnej, średniej i późnej erze. Każda z nich charakteryzuje się innym poziomem technologicznym.

Przejdźmy jednak do sedna, czyli do rozgrywającej się w czasie rzeczywistym walki. Nie ogranicza się ona bynajmniej do wyrżnięcia w pień wszystkiego, co się rusza. Wszyscy, którzy oglądali przynajmniej serial, wiedzą, że w przeciwieństwie do "Gwiezdnych Wojen", gdzie liczy się przede wszystkim efektowna nawalanka, z której niewielu wrogów uchodzi cało (do wszystkich fanów SW - bez obrazy), w ST liczy się przede wszystkim inteligentne rozwiązywanie różnych kryzysowych sytuacji.

Rozgrywka przypomina raczej pojedynek okrętów podwodnych niż typową bitwę kosmiczną, jaką mieliśmy okazję oglądać w "Star Wars". Tam okręty flagowe pełniły rolę naszych ziemskich lotniskowców. Wystrzeliwały myśliwce, na których spoczywał główny ciężar walki. W Starfleet Command bitwa przypomina bardziej starcie artyleryjskie pancerników z czasów drugiej wojny czy też wspomniane już współczesne okręty podwodne. O ciągłym ogniu nie ma mowy, liczy się sprawne zarządzanie wszystkimi systemami i załogą.



Ilość możliwości, jakie oddaje w ręce użytkownika SC, zwala z nóg. Mogę z czystym sumieniem napisać, że jest to pierwsza gra, w której poczułem się jak prawdziwy kapitan krążownika. Mnogość opcji oraz paneli sterujących aż onieśmiela. Z drugiej jednak strony, pozwalają one zrealizować najśmielsze nawet plany oraz manewry, o jakich nie było mowy w mniej rozbudowanych grach. Stawianie statku w stan alarmu, zarządzanie wytwarzaniem i dystrybucją energii, wysyłanie sond szturmowych i zwiadowczych, kontrola osłon, wydawanie rozkazów załodze i skrzydłowym oraz innym statkom, operowanie uzbrojeniem, wykonywanie uników, kierowanie ekipami naprawczymi...

Wyśmienita strona merytoryczna gry znajduje odbicie w oprawie audio-wizualnej. Najwyższych lotów jest orkie-





Producent: **EIDOS**
Gatunek: **action/RPG**
Minimalne wymagania: **P233, 32 MB RAM, wskazany akcelerator**
Wymagania sugerowane: **C366, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB**
Recenzja: **CDA 09/09 [ocena: 9/10 + znak jakości]**

UWAGA! Udało się upakować dwucedekową wersję gry na jednym CD. Ale gwarantujemy, że NIC nie zostało przy tym wycięte, pominięte itd., a grę daje się bezproblemowo ukończyć - testowaliśmy! Jedyny problem, jaki może wystąpić, to podczas instalowania gry - prośba o włożenie drugiego CD. Wystarczy wówczas nacisnąć Enter - i po sprawie.

Instrukcja w tym numerze CDA.
Solucja w Tipsomaniaku CD (CDA 08/02).
Tipsy na stronie 146.

Wiem, czym jest piekło - możecie mi wierzyć. To jedyna rzecz, którą wiem, bo nie znam nawet własnego imienia, nie mam pojęcia, kim byłem i kim jestem. Ale o piekle mogę wam coś powiedzieć - jestem jedyną istotą, która w nim była i która wróciła do życia. Niech wam się nie wydaje, że jestem z tego powodu zadowolony - wolałbym raczej pozostać wśród wiecznego cierpienia, niż znów stać się śmiertelnikiem. Niestety zostałem wyrwany z tych czeluści - w jednym określonym celu - muszę go wykonać, zanim odejdę ponownie. Nazwano mnie Locke d'Averam i jestem jedynym człowiekiem, który dwukrotnie przekroczył granicę między życiem i śmiercią.





Tak przedstawiałaby się postać, której poczynaniami będziecie kierować w nowej gierce RPG ze stajni Eidos. Locke - bohater Revenanta - został sprowadzony ze świata umarłych przez potężnego maga Sardoka na rozkaz Tendrika - jednego z władców świata, w którym toczy się gra. Niestety mimo całej potęgi Sardoka Locke nie pamięta niczego z poprzedniego życia, tylko od "wybawców" dowiaduje się, że był potężnym wojownikiem oraz magiem, jednym słowem - osobą, jaka może pomóc im w rozwiązaniu wielkiego problemu. Początkowo wydaje się, że jest nim dziwny kult, który - ongiś niegroźny - zaczął zagrażać całej wyspie Ahkuilon, władanej przez Tendrika. Wyznawcy tego kultu porwali jedyną córkę władcy - Andreę - i początkowo zadaniem gracza jest wyrwanie jej z rąk tajemniczej sekty. Jednak w miarę zagłębiania się w świat gry zaczynamy odkrywać kolejne fakty, które sprawiają, że sprawa przestaje być tak prosta. W scenariusz zaczynają wplątywać się coraz to nowe wątki, a całość nabiera innego wymiaru - bardziej mistycznego i niesamowitego. Zadaniem gracza będzie wyplątanie się z tego wszystkiego. Scenariusz jest na tyle ciekawy, że nie będę odkrywał przed wami jego założeń - tego trzeba spróbować samemu, by stwierdzić, że ktoś jeszcze potrafi robić w miarę ambitne gry.

Niektórych może zdziwić, że ja - zatwardziały erpegowiec - piszę w ten sposób o tytule, który w sumie przypomina znaną wszystkim zręcznościówkę Diablo. Trzeba jednak w Revenanta zagrać, by stwierdzić, że - mimo sporej ilości podobieństw - tę grę (w przeciwieństwie do Diablo) można śmiało nazywać RPG. Nie oznacza to jednak, że trzeba być, nie wiadomo, jakim maniakiem, żeby można było czerpać przyjemność z grania w nią. Wprost przeciwnie, autorom należy się naprawdę wiele słów pochwały za to, że potrafili tak wyważyć wszystkie jej elementy, że ta może się podobać zarówno miłośnikom dobrych gier fabularnych, jak i tym, dla których najważniejsze są krew oraz siekanina.

Naturalnie nie jest to gra w rodzaju Might & Magic czy innej Ultimy, ale dla mnie bardzo ważne jest tu to, że dzięki niej gracz raczej nie zrazi się do tytułów fabularnych. Przeciwnie, być może jeszcze bardziej się nimi zainteresuje. A dla kogoś, kto RPG zna od podszewki, Revenant może być swego rodzaju odskocznią, masażem dla rozgrzanej mózgownicy (chociaż nie do końca, bo mimo niezłej jatki czasami trzeba się nagłowić). Jeszcze jednym argumentem za tą grą niech będzie to, że scenariusz jest właściwie nieliniowy. Owszem, przed graczem stoją zadania, potęga magii zmusza go do ich wykonania, ale nikt nie narzuca mu drogi, jaką musi obrać - co najwyżej niektórzy NPC delikatnie ją sugerują.

A co w Revenancie znajdą dla siebie miłośnicy radosnej wyżynki? Cóż - prawdę mówiąc, chyba wszystko to, co najważniejsze: prostą obsługę, naprawdę dużą ilość walki, łatwy w użyciu system magii, sporą liczbę magicznych przedmiotów, rozbudowany bestiariusz i "zbrojownię" - jednym słowem wszystko. Aby jednak gra naprawdę wciągnęła, wymaga się od gracza, by choć trochę zainteresował się scenariuszem i aby od czasu do czasu zastanowił się, co robić. Bowiem tu nie wystarczy tylko iść przed siebie i zabijać. Ale jeśli ktoś zechciałby pograć właśnie w taki sposób, nie ma najmniejszego problemu.

Wspomniałem o szczegółach różniących Revenant od Diablo. Właściwie słowo "szczegóły" powinienem tu wyjaśnić, bowiem chodzi mi o różnice w oprawie audiowizualnej obu gier. Jakby nie patrzeć, Diablo ukazało się w czasach, gdy akceleratory nie były jeszcze zbytnio rozpowszechnione. Natomiast Revenant czerpie z nich wszystko to, co się da. Dzięki temu oczom gracza ukazuje się świat oczarowujący wyglądem. To trzeba zobaczyć - dynamiczna gra świateł, wspaniała paleta kolorów, podobnie wykonane, całkowicie trójwymiarowe (!) postacie i to coś, co sprawia, że Revenant jest po prostu ładny; że można uruchomić grę dla samego podziwiania świata. Oczywiście wspaniała grafika została okraszona równie wspaniałym dźwiękiem. Składają się nań - po pierwsze - mówione dialogi (z napisami), których jest naprawdę mnóstwo. Po drugie, jest tu muzyka - taka jak powinna być: niby niezauważalna, ale wspaniale podkreślająca atmosferę gry.

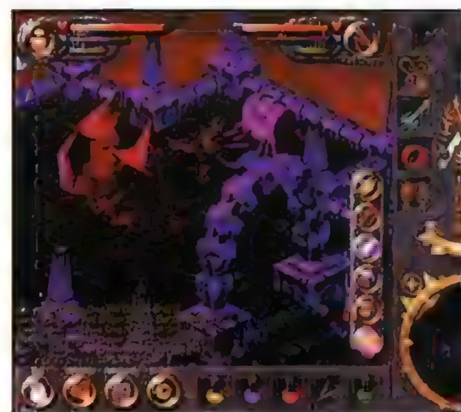
Polecam tę grę każdemu - bez względu na preferencje - przy tej grze można się naprawdę dobrze bawić.

strowa muzyka, inna dla każdej z ras. Ekran monitora emanuje bogatą paletą barw. Jak to zwykle w symulacjach kosmicznych bywa, najlepszy efekt zarezerwowany jest dla rozmaitych eksplozji i efektów działania broni. Na powierzchni trafionych statków pojawiają się wyładowania, inne ciągną za sobą całe warkocze kolorowego śmiecia. Najpiękniejszy jest jednak widok eksplodującego na którymś ze statków reaktora. Istna poezja! Takiego rozchodzącego się we wszystkich kierunkach błękitnawego dysku świetlnego nie powstydziłby się żaden hollywoodzki spec od efektów specjalnych.



SC wymaga od gracza myślenia, cierpliwości - żelaznych nerwów (zachowując przy tym niezłą dynamikę), a nie strzelaniny w co popadnie i instynktownych reakcji. Jednym zdaniem: porządna strategiczna rozrywka na długie zimowe wieczory, okraszona ładną grafiką.

Dawno nie miałem do czynienia z produktem tak oryginalnym, rozbudowanym, przemyślanym i perfekcyjnie wykonanym.

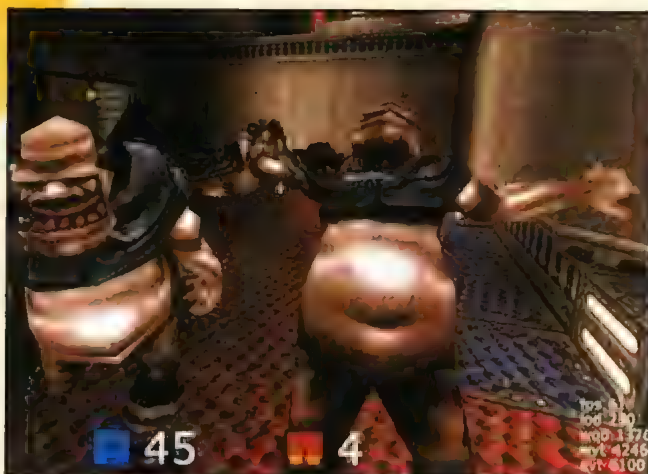


Cube



Gatunek: **FPP**
Wymagania: **C366, 64 MB RAM, akcelerator, DirectX, Win 9x/ME/00/XP**

Gra FPP, a właściwie prezentacja możliwości engine'u - troszkę jak Serious Sam (ogólna rzeźnia). 15 MB na HDD. Nie jest może najpiękniejsza wizualnie, ale... jest kilka map z masą przeciwników + tryb treningu (bez wrogów). Całkiem, całkiem.



Medieval: Total War



Gatunek: **Real Time Wargame**
Wymagania: **PII 350, 64 MB RAM, Win98/2000/ME/XP, akcelerator**

Dla fanów dużych strategii w czasie rzeczywistym (ale nie typowych RTS-ów). A poza tym to tak naprawdę nowe wcielenie Shogun: Total War - przeniesione w realia średniowiecznej Europy i dodatkowo rozbudowane. Demo zajmuje ponad 300 MB na HDD. Oferuje tryb treningu, w którym najpierw czegoś uczymy się - a zaraz potem mamy bitwę, w której sprawdzamy, czy dobrze pojęliśmy lekcję. A tych lekcji jest całkiem sporo. Ostatnia bitwa - pod Jaffą - to już prawdziwe wyzwanie dla stratega. Jeśli ją wygracie, moje gratulacje - mało mnie szlag nie trafił, zanim ją przeszedłem. Przeczytanie dokumentacji piekielnie wskazane. Gorąco polecam! Aha - świetna muzyka i to mp3...

Big Scale Racing



Gatunek: **arcade/ścigałka**
Wymagania: **PII 360, 64 MB RAM, Win 9x/00/XP/00/ME akcelerator 16 MB min.**

Sterujemy... zdalnie kierowanymi modelami samochodów. Brzmi to niepoważnie... ale gra jest emocjonująca. I ładna graficznie. 41 MB na HDD. Do wyboru dwa tryby jazdy: quick race i practice (z ghost riderem). Możliwość pomalowania wozu, wyboru liczby przeciwników. Zwracam uwagę na doskonałą muzykę (•) - i to w różnych klimatach (posłuchajcie jej w menu, w samej grze - doskonałe gitarowe klimaty z lat 60 a la Shadows oraz rock ballada przy wyjściu z gry).

Klawiszologia
Kursory - naprzód/lewo/prawo
Spacja - hamulec
B - widok wstecz
C - ujęcia kamer
R - powrót na tor
H - klakson
P - pauza

(•) dla mnie JEST doskonała i proszę nie marudzić, że to jakiś pasztet. Każdy ma swój gust!



Battlefield 1942



Gatunek: **FPS/sim**
Wymagania: **P2 800 MHz, 256 MB RAM, GeForce 32 MB lub inny akcelerator z obsługą T&L, DirectX**

Trochę jak Operation Flashpoint (a troszkę jak Medal of Honor oraz multiplayerowy RTCW) w realiach II wojny światowej. Do waszej dyspozycji oddano pięć rodzajów żołnierzy, można (i trzeba) używać stacjonarnych kaemów, a także różnych odmian czołgów, samobieżnych dział itd. (Można też zostać strzelcem pokładowym w czołgu sterowanym przez bot!) Do wyboru jedna misja (Tobruk) tak po stronie Niemców, jak i aliantów. 250 MB na HDD. Na C933 + 256 MB RAM + GeForce 2 MX, demo w 1024 x 768 x 32 chodziło bez najmniejszych problemów. Zalecam lekturę dokumentacji. I polecam IMO zarąbiste.

UWAGA! Gra nie działa pod Win 95.

UWAGA! WAŻNE - nie zmieniajcie nazwy katalogu, do którego rozpakowuje się demo, gdyż inaczej nie będzie się rozpakowywać!!! Tzn. możecie zmienić partycję dysku - ale nic poza tym.

Klawiszologia podstawowa
W - naprzód
S - wstecz
A/D - lewo/prawo
Shift + klawisz sterujący - marsz
Q - kucnij
Z - czołgaj się
Spacja - skok
E - wejdź/wyjdź z pojazdu
1-6 - wybór broni
F9-F11 - kamery
C - zmiana punktu widzenia
LMB - ognia!
R - załaduj nowy magazynek
RMB - zoom obrazu [karabin, pistolet, pistolet maszynowy] lub tryb snajpera [tylko dla zwiadowcy]
RMB - strzelaj z karabinu maszynowego [jako mechanik/kierowca czołgu]

Podpowiedzi: w przypadku działa samobieżnego i czołgu lekkiego możemy zająć dwa stanowiska: kierowcy i działonowego/górnego strzelca. Obcykałem, że dużo zależy od tego, gdzie naprowadzimy celownik w momencie naciśnięcia klawisza E - jeśli na dół kadłuba, będziemy kierowcą, jeśli na górę - strzelcem lub działonowym.

Celując z działa nie sugeruj się celownikiem (poza strzałami na bliski dystans) - należy wziąć odpowiednią poprawkę i celować POWYŻEJ celu (czasem BARDZO powyżej). Pojazdy uzupełniają amunicję automatycznie po dojechaniu do którejś ze swoich baz. Uważaj na stacjonarne i czołgowe kaemy - przegrzewają się przy ogniu ciągłym [masz wskaźnik temperatury] i dopóki nie ostygną, nie możesz strzelać.



Moto GP

Gatunek: **symulator jazdy motocyklem rajdowym**
Wymagania: **P2600, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB, Win 9x/00/XP/00/ME**

Symulator jazdy motocyklem. 71 MB na HDD. Dobra gra, ale potrzebuje mocnej maszynki, by pokazać pazury. Dwa tryby gry, w każdym z nich 4 kierowców do wyboru, 1 trasa, 3 rodzaje pogody. Po zainstalowaniu - a przed pierwszym odpaleniem gry - radzę uruchomić specjalny program konfiguracyjny, gdzie ustawicie wszystkie parametry gry.

Klawiszologia

Menu

Kursory	- przewijanie opcji
Enter	- potwierdzenie wyboru
Esc	- powrót do menu
TAB	- funkcje specjalne

Gra

Kursor w lewo	- skręt w lewo + pochylenie motocykla
Kursor w prawo	- skręt w prawo + pochylenie motocykla
Kursor w górę	- gazu!
Kursor w dół	- przedni i tylny hamulec jednocześnie
D	- kierowca pochyla się do przodu [lepsze przyśpieszenie]
C	- kierowca przechyla się do tyłu
X	- przedni hamulec
Z	- tylny hamulec
Q	- patrz wstecz
W	- ujęcia kamer
Esc	- pauza

Strategic Command

Gatunek: **strategia turowa**
Wymagania: **P166, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP**

Strategia turowa w realiach II wojny światowej. Nie tylko walczymy - prowadzimy badania nad uzbrojeniem, zajmujemy się polityką itd. Dobre! Bo nietrudne do obcykania (polecam lekturę helpa). Graficznie może nie najpiękniejsze - ale w turowych strategiach grafika nie jest najważniejsza. 46 MB na HDD. Demo oferuje jedną misję - niem'ecki atak na Francję.

Achocolypse

Gatunek: **arcade**
Wymagania: **dowolny PC**

Jeszcze jeden klon nieśmiertelnego Asteroidsa. Aby demo chciało działać, musisz mieć/ustawić 16-bitową paletę barw. Gra działa w okienku.

World Cup Manager v0.9

Gatunek: **sim/sport**
Wymagania: **PC sprzedany po 1998 roku :)**

Nieduży, ale sympatyczny menedżer Mistrzostw Świata 2002. Demo ogranicza się jednak tylko do eliminacji grupowych. Tym niemniej warto pograć... jak na ilość zajmowanego miejsca (coś koło 2 MB) daje naprawdę dużo zabawy. Demo startuje natychmiast po instalacji.

DODATKI DO GIER

- Jedi Outcast - skiny
- Mobile Forces - mod
- RTCW - mod

PATCHE DO GIER

- Duke Nukem 3D - usuwa problemy z obsługą kart dźwiękowych
- F1 2002
- Gore 1.47
- GTA 3 PL
- Heroes 4 PL v 1.3
- Warcraft 3 1.01

UŻYTKI

- G[illegible]weak - programik do podkręcania akceleratorów firmy NVidia
- HotCPU - programik przeznaczony do testowania stabilności procesora (zwykle zachodzi taka potrzeba po podkręceniu)
- MKS Vir - najnowsze demo polskiego programu antywirusowego
- PowerArchiver 2001 7.0 - rozbudowany program do zarządzania skompresowanymi plikami - łapie pliki skompresowane także za pomocą Ace'a
- Radiate - coś dla overclockerów, oblicza ilość ciepła jakie wydzielane jest z podkręconego procesora
- Speedfan 3.02 - program monitorujący i kontrolujący prędkość obrotową wiatraczków chłodzących kluczowe układy komputera
- Stability test - test stabilności pracy procesora
- DirectX 8.1
- WNP 7.0

BONUS

- **Action Mag** - ogromny offline'owy magazyn czytelników CDA - możecie go nie tylko czytać, ale i tworzyć (pisać teksty); a jest w nim tyle rozmaitych działów, że na pewno znajdziecie coś, co was zainteresuje
- **Adventure Zone** - coś dla miłośników gier przygodowych i TPP - i nie tylko gier (książki, filmy przygodowe)
- **Bonus 1** - kolejna porcja ikon, kursorów, muzyczek w formacie MIDI, zabawnych tekstów, zdjęć, filmików [illegible] tapet. Oraz:

  Mags - polecamy uwadze specjalną edycję No Name (jubileuszowa!!), ponadto jest to wersja supers[illegible]na, bo zrobiona dla czytelników CDA, a do tego Huna #8, GPI# 3, Histmag 10, G-SVV#3

  Programy - File Breaker, VDC, Colored Word Toolbars, Dealbars, Task Terminator

  Screen saver - 3D Clock, Keepout, 2002 Fireworks, Screen Shelter

  Desktop - themes: Ghost in Machinery, SW: Attack of Clones, Moonlight, Windows XP
- **Bonus 2**

  Małe gierki: CHAMP Centipede ver 1.0, Chuckie egg [illegible]

  [illegible] Hidden & Dangerous Deluxe, Spiderman The Movie

  Trainery: Britney's Dance Beat, Crazy Taxi, FIFA 2002, Italian Job, Jane's Squadron Attack, Michael Schumacher Kart 2001, Micro Commandos, Moto GP, Neverwinter Nights, Starmageddon, Sum of all fears, Tom & Jerry

  Tipsy PL
- **Emukoncik** - dla maniaków emulacji
- **FAQ v2.9** - najczęściej pytania (do redakcji CDA) i problemy, jakie mają czytelnicy CDA - oraz nasze odpowiedzi
- **Kącik Miłośników Starcrafta** - trzeba coś wyjaśniać?
- **Magazyn Komiksu** - jeśli lubisz komiksy, możesz tu poczytać
- **MP3Zone** - dla fanów muzyki w formacie MP3
- **SpeedZone** - [illegible] kącik dla miłośników 4 kółek wirtualnych i prawdziwych
- **Sportcenter** - dwudziesty (jubileuszowy!) wydanie SportCenter, a w nim m.in. wywiad z Pinkiem Gra[illegible], sylwetka Anna [illegible], prawie 20 felietonów, masa [illegible] innych atrakcji
- **ST: Starfleet Command** - polska pełna wersja instrukcji do pełnej wersji gry :)
- **Strefa WWW** - dla webmasterów i tych, co chcą wiedzieć więcej o internecie, tworzeniu stron WWW itd.
- **Tawerna RPG** - Tolkien, Forgotten Realms itp. - ludzie lubiący RPG nie mogą tego przegapić

INDEKS DEM

PLATYNOWA KOLEKCJA

JUŻ W SPRZEDAŻY PIERWSZE GRY Z NOWEJ SERII. TERAZ NAJWIĘKSZE HITY ZA JEDYNE 59.90 ZŁ!



WORMS ARMAGEDDON



THE SETTLERS III
+ The Settlers III – Nowe Misje
+ The Settlers III – Misja Amazonek

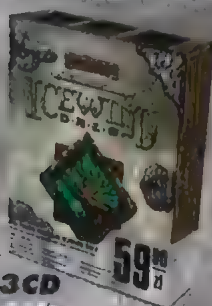


FALLOUT TACTICS
+ Płyta z dodatkami do gry

Platynowa Kolekcja jest to nowa seria gier, w której prezentujemy największe hity, cieszące się wielk popularnością. Gry te osiągęły sprzedaż ponad 10 000 egzemplarzy! Tytuły takie jak The Settlers III, Fallou Tactics, Worms, Balduris Gate II, Icewind Dale mówią same za siebie. Teraz w Platynowej Kolekcji dostępn za jedyne 59,90 zł! Wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez zespół CD Projekt. Nadszed czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Platynową Kolekcje CD Projekt!

W październiku

ICEWIND DALE
+ Heart of Winter
+ Trials of the Luremaster



3CD

GOTHIC
+ Talia kart
+ Wisiorek na rzemieniu



2CD

BALDUR'S GATE II
+ Tron Bhaala



6CD

W listopadzie

EUROPA UNIVERSALIS II
+ Europa Universalis I



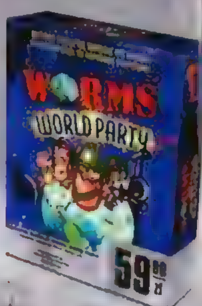
2CD

PLANESCAPE TORMENT
+ Podkładka pod mysz
+ Plakat



4CD

WORMS WORLD PARTY





Jugde Dredd vs. Jugde Death

Vivendi Universal Publishing przejęło prawa wydawnicze Judge Dredd vs. Judge Death (dawniej Dredd vs. Death) - gry Rebellion Studios, bazującej na serii komiksowej (i filmie) z Sędzią Dreddem w roli głównej. Przypominamy, że Judge Dredd vs. Judge Death pojawi się najwcześniej latem 2003 i pozwoli graczom przekonać się samodzielnie, co znaczy prawo w Mega-City One.



Tymczasem jednak kilka zdjęć z tego technomolocha Mega-City One.

www.rebellion.co.uk

Four Horsemen of the Apocalypse

Borykające się ostatnimi czasy z problemami finansowymi 3DO nie ustaje w wysiłkach, by ponownie cieszyć się pełną płynnością w tej materii, a co ważniejsze - odzyskać nadszarpnięte nieco faktem wydawania nieukończonych gier (patrz: przypadki Might & Magic IX i Heroes of Might & Magic IV) zaufanie graczy. Cudownym remedium na oba te problemy ma być Czterech Jeźdźców Apokalipsy - horror action-adventure kierowany wyłącznie do dorosłych graczy (co zwykle stanowi świetną zachętę dla wszystkich niedorosłych), oparty na motywach ostatniej księgi Biblii - Apokalipsy, oraz - już bezpośrednio - komiksowej serii o tym samym tytule. Four Horsemen of Apocalypse, tak bowiem brzmi jej angielski tytuł, pozwoli graczom wcielić się w postać archanioła Abaddona, który poszukuje trójki wybrańców, by dzięki połączonym siłom całej czwórki pokonać upersonifikowanych Jeźdźców Apokalipsy - Głód, Wojnę, Zarazę i Śmierć - i uratować świat przed pogrążeniem się w Otchłani. Co przy tym ciekawe wybrani nie spośród świętych tego świata, lecz - ludzi, którym Bóg dał jeszcze jedną szansę - prostytutki, seryjnego zabójcy i... skorumpowanego polityka.





Gra wieść będzie przez 18 zróżnicowanych poziomów (m.in. gotyckie zamczysko, pole jednej z bitew trzeciej wojny światowej, a nawet piekło) i co dodatkowo podkreśla jej "dorosły" charakter - bardzo krwawa - naturalizmem scen śmierci bić ma nawet Soldier of Fortune! Warto też wspomnieć, że walki mają być tworzone przez Smashcut Action Team - przedsiębiorstwo "generujące" je na potrzeby filmów typu "Matrix" 1-3, "The Crow" czy "Fight Club"!

Czy jednak rzeczywiście przywołanie Czterech Jeźdźców pomoże 3DO uniknąć Apokalipsy - przekonamy się najwcześniej pod koniec roku 2003.

www.3do.com

FLASH

2015 i Vivendi

Jeśli interesują was losy współtwórców Medal of Honor: Allied Assault - studia 2015, po tym, jak Electronic Arts podziękowało im za współpracę, informujemy, że zgodnie z przeznaczeniem tworzy grę - tym razem dla Vivendi Universal. Żadnych bliższych szczegółów na temat tej nieujawnionej nie znamy.

www.2015.com

World Cyber Games 2002

7 września rozpoczynają się krajowe eliminacje do międzynarodowego turnieju gier komputerowych World Cyber Games 2002. Impreza, organizowana w całej Polsce przez Samsung Electronics Polska, zakończy się finałem w Hali EXPO XXI w. w Warszawie. Zwycięzcy, wyłonieni podczas polskich eliminacji, wyjadą na światowe finały do Korei, gdzie walczyć będą o nagrody, których łączna wartość wynosi 300 000$!

Od 19 sierpnia chętni mogą rejestrować się na stronie www.syncmaster.wcg.pl, co umożliwi wzięcie udziału w eliminacjach internetowych rozgrywanych między 6 a 20 września. Dla cyberzawodników przygotowano rozgrywki w trzech grach: StarCraft - Brood War, Half-Life Counter Strike i Quake III Arena.

Najlepsi gracze, wyłonieni w trakcie eliminacji, zostaną zaproszeni na Finał Polski, który odbędzie się 29 września w Hali EXPO XX w. w Warszawie.

Jednocześnie przez trzy kolejne weekendy września i w sześciu największych miastach Polski: 7.09 Warszawa, 8.09 Łódź, 14 i 15.09 odpowiednio - Poznań i Gdańsk, 21.09 Kraków, 22.09 Katowice - pojawi się CyberTruck wyposażony w 28 stanowisk komputerowych. Wszyscy miłośnicy gier komputerowych będą mogli zagrać w jedną z czterech gier: Quake III Arena oraz FIFA World Cup 2002, StarCraft - Brood War oraz Half Life Counter-Strike.

SAMSUNG ELECTRONICS POLSKA jest nie tylko głównym organizatorem turnieju w Polsce, ale także fundatorem nagród oraz sponsorem wyjazdu polskich finalistów na finały światowe do Deajeon w Korei, rozgrywane w EXPO Park między 28 październikiem a 3 listopada.

Informacje o regulaminie rozgrywek, grach do turnieju oraz

Aliens vs. Predator - film

Jak informuje Variety - Paul Anderson, reżyser Resident Evil (już w kinach) przygotowuje się do objęcia ról scenarzysty i reżysera w filmie "Aliens vs. Predator". Ten, bazując na motywach popularnych gier i serii komiksów, miałby rozgrywać się na odległej planecie, będącej polem eksperymentu, który polega na "wabieniu Predatorów przez ludzi z pomocą Obcych". Jak dalej potoczą się losy tego, hm, interesującego projektu pozwalającego ujrzeć na jednym ekranie dwóch ulubionych Obcych - będziemy informować na bieżąco.

avp2.sierra.com

UO: Age of Shadows

Saga trwa Origin Systems poinformowało, że wraz z początkiem nowego roku wszyscy mieszkańcy świata Ultimy Online - Britain - staną się świadkami jego wejścia w Wiek Cieni. Age of Shadows pozwoli więc - np. - wybrać profesje paladyna lub nekromanty, korzystać z nowych sposobów walki, czarów i magicznych przedmiotów, a także - co ważniejsze - osiedlić się w zupełnie nowej prowincji Britanii, przy czym dzięki dołączonym do gry narzędziom postawiony w nowym miejscu dom może być rzeczywiście własny i niepowtarzalny!



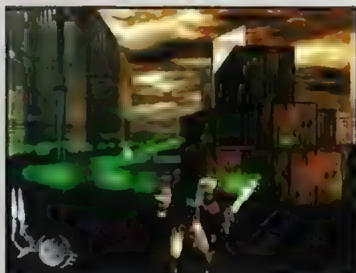
Premiera Ultima Online: Age of Shadows - w pierwszych tygodniach roku 2003.

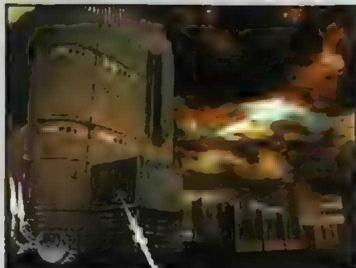
www.origin.ea.com

4,5 miliona Warcraftów na starcie!

Sprzedaż Warcraft III zaskoczyła chyba nawet jego twórców - Blizzard. Faktem bowiem jest, że ten przygotował aż cztery i pół miliona kopii, które trafiły ostatecznie do sklepów, jednak nie sądzono chyba, że pierwszy milion spośród nich znajdzie się w prywatnych domach już po ośmiu dniach od premiery! Biorąc zaś pod uwagę fakt, że już przez czwarty tydzień z rzędu Warcraft III okupuje dwa pierwsze miejsca (wersja zwykła i wersja kolekcjonerska) większości list najlepiej sprzedających się gier - kwestią czasu jest "rozbicie" kolejnych milionów...

warcraft3.cdprojekt.com





Archangel

Przez dobrych kilka miesięcy nie przypominaliśmy wam o istnieniu Archangel - third-person action game rodzimego Metropolis Software. Aby naprawić to niedopatrzenie - kilka nowych, bardzo obiecujących screenshotów.

www.metropolis-software.com

Warcraft III dodatek?

W wywiadzie przeprowadzonym przez CNN Money z przedstawicielem Blizzarda, Billem Roperem, pojawił się cień nadziei, że historia z Warcraft II: Tides of Darkness i dodatku doń - Beyond the Dark Portal powtórzy się także w przypadku Reign of Chaos! Niestety od jego ewentualnej premiery wciąż dzieli nas, zdaniem Billa Ropera - od 12 do 18 miesięcy.

warcraft3.cdprojekt.com

Driver 3

Po jednoczęściowej absencji seria Driver powraca na PC. Driver 3, tworzony przez Reflections Interactive, pojawić się ma już w 2003, wszystkie inne szczegóły na jego temat zostały jednak uznane przez Infogrames za zastrzeżone - do odwołania.

driver.gtgames.com

Jason Kidd na okładce NBA 2003



Tytuł wyjaśnia w zasadzie wszystko - Jason Kidd, czołowy zawodnik New Jersey Nets, uznawany przez wielu za najlepszego point guarda (najlepszy rozgrywający) NBA, stanie się kolejną okładkową gwiazdą gry EA Sports - NBA 2003. Sama gra ma być wydana równocześnie na wszystkie dorosłe platformy (PC, PS2, Xbox, NGC) jeszcze w tym roku.

www.easports.com



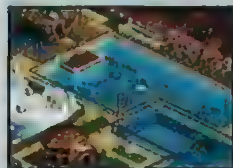
FLASH

o terminach i miastach, w których pojawi się CyberTruck, będą dostępne na stronie internetowej www.syncmaster.wcg.pl.

Samsung Electronics Polska po raz drugi organizuje polską edycję World Cyber Games. Jest to impreza o ogólnopolskim zasięgu, stanowiąca połączenie zabawy z najnowocześniejszymi rozwiązaniami technologicznymi. Ideą organizatorów jest jednak przede wszystkim to, by rozgrywki WCG stały się nie tylko platformą rywalizacji, ale także okazją do lepszego poznania rówieśników z całego świata, by stały się swoistym Światowym Festiwalem Kultury. Są to mistrzostwa bez ograniczeń wiekowych i narodowościowych, połączenie zabawy z najnowocześniejszymi zastosowaniami technologicznymi. Dlatego mottem tegorocznego turnieju jest 'Beyond the Game'.

www.syncmaster.wcg.pl

Zoo Tycoon: Marine Mania

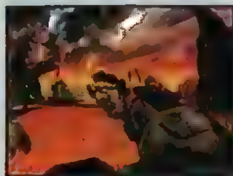


Microsoft Game Studios poinformowało, że już wkrótce wielbiciele ZOO Tycoon będą mogli uzupełnić żywe kolekcje o akwaria, w których *żyć* i umierać będzie ponad 20 morskich stworów. Pierwsze zdjęcia z akwarium powyżej.

www.zootycoon.com

Y-Project - niepewna przyszłość

Nieszczęścia chodzą setkami - niemiecka Westka Interactive, twórca Arcatery: Mrocznego Bractwa, aktualnie obserwowana przez nas jako ta odpowiedzialna za interesująco zapowiadające się Y-Project, poinformowała, że przyszłość tego tytułu (oraz nieujawnionego dotąd RTS-a) stoi pod znakiem zapytania, gdyż jej firma-matka - VIVA - nie uznała za stosowne zabezpie-



czyć funduszy niezbędnych, by kontynuować prace nad oboma tytułami. Na tę chwilę sytuacja nie jest jeszcze krytyczna, ponieważ szefowie Westki zdołali zapewnić projektowi pomoc osób trzecich, co jednak przyniesie przyszłość - zobaczymy.

www.y-pro.net

Icewind Dale: Ark of Warrior

Nie zdążyły jeszcze przebrzmieć fanfary towarzyszące premierze Icewind Dale II, gdy EB Games, jeden z największych i najlepiej poinformo-

The Sims Deluxe

Po ponad dwóch latach nieprzerwanej dominacji The Sims na listach sprzedaży te przestaną się na niej pojawiać. Nie ze względu na konkurencję jednak (choć Warcraft III solidnie wstrząsnął posadami tego światka...), lecz przez fakt, że Electronic Arts... rezygnuje z ich sprzedaży! Nie oznacza to naturalnie, że nie można ich będzie kupić - w miejsce The Sims bowiem pojawią się Sims Deluxe, czyli pack zawierający podstawkę i pierwszy oficjalny dodatek do niej - Światowe Życie, oraz całą masę nowych obiektów oraz tekstur.

Premiera The Sims Deluxe - w październiku.

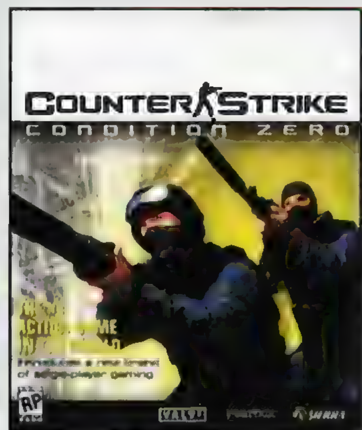
www.thesims.com



Nina: Agent Chronicles - FPS-em!

Przy okazji wyjaśniania kwestii wydawniczych do Nina: Agent Chronicles - gry tworzonej przez rodzimy Lemon Interactive na bazie Lithtech Talon engine, okazało się, że gra - przykrawana uprzednio na action-adventure TPP - zmieniła się w rasowy first-person shooter! Pierwszy obrazek z nowej Niny - powyżej. Recenzja za miesiąc - musimy troszkę pograć...

www.lemon-interactive.com



CS:CZ na Święta

Jeśli dobiegły was pogłoski, jakoby Sierra ponownie odsunęła datę premiery singleplayerowego Counter-Strike'a - Condition Zero na początek przyszłego roku - informujemy za przedstawicielami Sierry, że nic takiego nie miało miejsca i CS-CZ powinien pojawić się w sklepach jeszcze przed świętami.

www.cs-conditionzero.com

HoMM4: The Gathering Storm

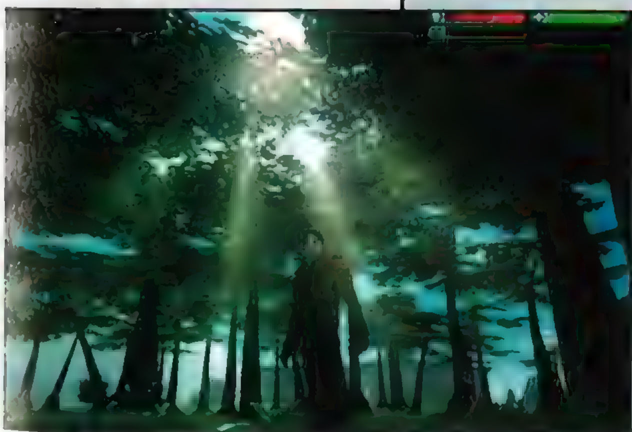
3DO potwierdziło oficjalnie informację, jakoby jeszcze w tym roku miało ukazać się pierwsze oficjalne rozszerzenie Heroes of Might and Magic IV - ten, nazwany The Gathering Storm i przewidziany na jesień, zawierać ma 6 nowych kampanii single player, ponad 20 map, cztery potwory, 18 artefaktów i nową muzykę! Dodatkowo Gathering Storm przyniesie edytor kampanii oraz wyczekiwaną przez graczy możliwość gry poprzez Internet. Warto w przypadku tego ostatniego wyjaśnić, że właściciele NIE BĘDĄ zmuszeni do zakupu dodatku, by móc grać w Sieci - już na dniach bowiem pojawi się obiecana łatka z tym trybem.

www.3do.com

EverQuest RTS

Sony Online Entertainment potwierdziło wreszcie dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby w studiach Rapid Eye Entertainment Inc. powstawała strategia czasu rzeczywistego, rozgrywająca się w świecie EverQuesta - jednego z największych i najbardziej popularnych role-playów online! Niestety niczego więcej ponad ten fakt nie udało się nam dowiedzieć.

everquest.station.sony.com



Citizen Zero - Xbox exclusive

Australijskie Micro-Forte, twórcy m.in. Fallout Tactics, zajmujący się obecnie przygotowaniem do premiery role-playa online - Citizen Zero, ogłosili, że tytuł ten, uprzednio planowany na PC, PlayStation 2 i Xbox stanie się ostatecznie udziałem tego ostatniego.

Szkoda, bo wizja świata byłej kolonii karnej, a więc odpowiednio - "rozrywkowego" - nie była nam niemiła...

www.microforte.com.au/bigworld

wanych sklepów internetowych, w dziale zakupów przed premierowych umieścił kolejny tytuł - Icewind Dale: Ark of Warrior. Nie wiadomo jak dotąd, czy Ark of Warrior będzie kompilacją wszystkich wydanych dotychczas gier serii Icewind Dale, czy też dodatkiem w rodzaju Heart of Winter.

Icewind2.blackisle.com

Kolejny role-play BioWare'u!

Pierwszy tydzień sierpnia był objawieniem BioWare'u. Wtedy to właśnie okazało się, że ten najlepszy bodaj obecnie specjalista od gier role-playing - prócz Knights of the Old Republic - tworzy jeszcze jeden, zupełnie autorski, tj. oparty na własnym systemie (i najprawdopodobniej o trójwymiarowy Odyssey engine) i rozgrywający się w własnym świecie, tytuł! Więcej szczegółów - ponoć już na dniach!

www.bioware.com

Neverwinter Nights - dodatek?

Z wywiadu z głównodowodzącymi BioTowarem - Gregiem Zeschukiem i Rayem Muzyką - wnioskować można, że już wkrótce wielbiciele Neverwinter Nights otrzymają coś więcej niż kolejną porcję poprawek zaaplikowanych w zgrabnej łatce. I choć wolelibyśmy, byście nas w tej kwestii nie cytowali, wielce prawdopodobny wydaje się nam dodatek z kolejną, tym razem faktycznie wykorzystującą wszystkie możliwości NN, kampanią single player...

nwn.bioware.com

Two Towers PC - padły?

Dobiegające nas od kilku dobrych miesięcy pogłoski, jakoby Ritual Entertainment (twórcy Heavy Metal FAKK 2 czy obecnie ST: Elite Force 2) w tajemnicy przygotowywało pecetową wersję Lord of the Rings: Two Towers; oficjalnie przeznaczonej wyłącznie na PlayStation 2 gry w rodzaju, jak się zdaje, Severance: Blade of Darkness, znalazły ostatecznie potwierdzenie. Pech doprawdy, że jest to informacja najgorsza z możliwych - jako że Ritual w porozumieniu z EA zrezygnowało z jej tworzenia. Powodem tej decyzji miałaby być niemożność wywiązania się z tego zadania w terminie - a więc premiera w grudniu tego roku. Ostatni zarzut odparł jeden z szefów Ritual, któ-

Conflict: Desert Storm - sequele

Mimo że Conflict: Desert Storm - strategia turowa w realiach wojny w Zatoce - wciąż nie ujrzał światła dziennego, jego twórca Pivotal Games - zakładając jego entuzjastyczne przyjęcie - pracuje już nad DWOMA sequelami gry! Pierwszy - planowany na rok 2003 i zatytułowany Conflict: Desert Sabre, będzie bezpośrednim kontynuatorem Desert Storm. Drugi - zapowiadany na 2004 - Conflict: Missing Presuming Dead, cofnie się do czasów wojny wietnamskiej i pozwoli graczom przejąć kontrolę nad czteroosobowym oddziałem Amerykanów, którzy mieli nieszczęście pozostać za linią frontu i muszą powrócić do macierzystej jednostki. Twórcy gry obiecują przy tym klimat niczym z "Czasu Apokalipsy" lub niezapomnianego amigowego Lost Patrol.

www.pivotalgames.com

HoMM5 pod koniec 2003!

Jak się okazuje, na The Gathering Storm saga Heroes of Might & Magic nie kończy się! Na zwołanej w ostatnich dniach konferencji prasowej 3DO zapowiedziało, prócz kolejnego expansion packa, który ma się pojawić już w marcu 2003, kolejną pełnoprawną część serii Heroes of Might Magic! Ta, nazywana jak na tę chwilę po prostu HoMM5 - pojawić się ma w święta 2003!

Niestety w tej beczce miodu znalazła się łyżka dziegciu - w czasie konferencji nie padło ani jedno słowo dotyczące przyszłości pokrewnej, role-playowej serii Might & Magic, co niestety może oznaczać, że jej część IX miałaby być zarazem ostatnią...

www.3do.com

007 NightFire

Brosnan Bondem w NightFire

Electronic Arts, kierując się chwalebną troską o jakość, zdecydowało się zatrudnić do roli Bonda - w powstającym synchronicznie na wszystkie dorosłe platformy (prócz PS2) NightFire, Pierce'a Brosnana, a więc... filmowego Bonda! W ten też sposób Electronic Arts zdołało ostatecznie powiązać obie gałęzie bondowego przemysłu.

Przypominamy, że premiera pecetowej wersji James Bond 007: NightFire, tworzonej w studiach Gearbox Software - już wiosną 2003.

007.ea.com

SW: KotOR latem 2003

Niestety weekendy, prócz tego, że wspaniałe, bywają także paskudne, gdyż trudniej jest znosić wieści takie jak informacja pochodząca wprost od przedstawicieli LucasArts oraz BioWare i zapowiadająca, że na Knights of the Old Republic - pierwszą grę role-playing w uniwersum Star Wars, przyjdzie nam poczekać dłużej niż wcześniej zapowiadano.

Nowa data premiery Star Wars: Knights of the Old Republic - to lato 2003 (premiera wersji Xbox - nieco wcześniej bo wiosną 2003). Znając BioWare wypada jednak wierzyć, że te kilka dodatkowych miesięcy nie zostanie zmarnowane...

www.lucasarts.com



Icewind Dale 2 PL - będą dodatki

FLASH

ry stwierdził, że niezapowiedziane dotąd oficjalnie Dwie Wieże PC mieściły się w grafiku.

I prawdopodobnie można byłoby zapomnieć o pecetowych Dwóch Wieżach, gdyby nie to, że zwykle znakomicie poinformowane EBGames nadal przyjmuje zamówienia na nią. Ich zdaniem, ta miałaby się pojawić na przyszłoroczne Walentynki - a więc 14 lutego 2003. O rozwoju wypadków będziemy informować na bieżąco.

lordoftherings.ea.com

Activision za grosze!

Tegoroczny wrzesień będzie łatwiejszy do zniesienia niż wszystkie dotychczasowe, ponieważ w tym właśnie miesiącu i za sprawą LEM w sprzedaży pojawią się reedycje słynnych hitów pochodzących ze stajni Activision. Cztery pierwsze (łącznie 19 planowanych na ten rok) to Quake II, Tony Hawk's Pro Skater 2, Sin wraz z Wages of Sin i Heretic II! Ich ceny to - odpowiednio: 40, 40, 30, 20 złotych!

www.lem.com.pl

Gry Bez Pudła

Wydawnictwo Play-It planuje poszerzyć grono odbiorców, zapoczątkowując nową serię gier, z której dwa tytuły znajdą się w sklepach już pod koniec tego tygodnia. Tytuł z nowej serii - "gra bez pudła", będą starannie wyselekcjonowane, wydawane w przezroczystych, praktycznych pudełkach DVD i z pełnowartościowymi instrukcjami.

Kupując "grę bez pudła", zapłacisz (ok. 40 złotych) za przebojowy tytuł z pełnowartościową instrukcją... i za nic więcej! Pierwsze "gry bez pudła" to: Serious Sam i Railroad Tycoon 2: Złota Edycja.

www.play-it.com.pl

Microsoft otwiera Okna

Jak informuje Agencja Reutera, w przeciągu kilku najbliższych tygodni rozpocznie się bezprecedensowe "otwieranie" Okien - Windows, przez Microsoft. Wymuszone warunkami ugody z amerykańskim departamentem sprawiedliwość w sprawie o działania monopolizujące Microsoftu - ujawnią 385 fragmenty tajnego kodu, w tym 113 "protokołów" zarządzających oprogramowaniem, dzięki czemu możliwe będzie wykorzystywanie ich przez programistów w celu poprawienia działania ich programów w środowisku Windows.

www.microsoft.com

Infogrames niezależne

Notujące ostatnimi czasy zyski Infogrames (Neverwinter czy gry z rodziny Unreal), zamierza pozostać niezależnym wydawcą i nie prowadzi rozmów z gigantami pokroju Segi czy Microsoftu.

www.infogrames.com

Tribes 2: Fast Attack RIP

Produkty serii Tribes nie mają szczęścia - Tribes 2: Fast Attack - tytuł, który miał uzdrowić niezdrowy klimat wokół online'owego first person shootera - nigdy się nie ukaże. Nie oznacza to mimo to końca Ple-



NN PL - setki godzin grania!

Firma CD-Projekt, oficjalny wydawca Neverwinter Nights w Polsce, zdradziła więcej szczegółów na temat wersji PL tego wyśmienitego RPG-a. Jak już wiadomo, będzie kosztował 129,90 zł, a w pudełku - oprócz gry (na 3 płytach) - znajdą się interesujące dodatki. Jednym z nich (w chwili obecnej potwierdzonym) jest płyta z modami do gry, która przedłuży czas zabawy z NWN o... kilkadziesiąt godzin!

Polska wersja Neverwinter Nights pojawi się w sklepach pod koniec października. Bez wątpienia będzie to wydarzenie, na które warto zaczekać!

nwn.bioware.com

America's Army - coraz lepsza?

Informacje na oficjalnej stronie America's Army, jednego z najciekawszych projektów rekrutacyjnych, o jakich słyszał świat wojskowy, zapowiadają kolejny z dodatków - Marksmanship Pack. Ukończenie związanego z nim treningu pozwoli korzystać z karabinów snajperskich, m.in. barreta, czy w trakcie późniejszych walk w Internecie. Dodatek ten jednak wprowadzi nie tylko nową specjalizację - snajpera, lecz także poprawi elementy, na które uskarżali się gracze - m.in. usunie wymagania uniemożliwiające grę na wszystkich zawartych w grze planszach, jak też pozwoli wyszukiwać gry z poziomu gry, nie zaś instalowanego dodatkowo GameSpya. Marksmanship Pack dołoży - dodatkowo - pociski smugowe do magazynków karabinów maszynowych, dzięki czemu można będzie zlokalizować korzystających z nich. Pojawią się także nowe metody rozwiązywania problemu team-killerów, czyli osób znajdujących przyjemność w zabijaniu sprzymierzeńców.

www.americasarmy.com

RtCW - film

Nie, nie mylą was zmęczone oczy - Columbia Pictures sposobi się do stworzenia filmu na podstawie Return to Castle Wolfenstein - jednego z ubiegłorocznych wojennych first-person shooterów - dzieła tria id Software-Gray, Matter-Nerve Software. Niestety jak na tę chwilę nie wiemy nic więcej ponad to.

www.castlewolfenstein.com

Nowe screeny z DOOM III

Activision, wydawca DOOM III, w trakcie Activate press event w Irlandii zaprezentowało kolejne screenshoty, rozjaśniając nieco tym samym ciemności panujące wokół tytułu.

www.idsoftware.com

FLASH

mion, gdyż Sierra zdecydowała wydać ponownie Tribes 2, uzupełnione o patche i mody CompMod oraz TeamRabbit 2. Reedycja Tribes 2 dostępna będzie via Internet w cenie 10 dolarów, obecni członkowie Plemion (czyt. posiadacze Tribes 2) będą mogli ściągnąć ją za darmo.

www.sierra.com

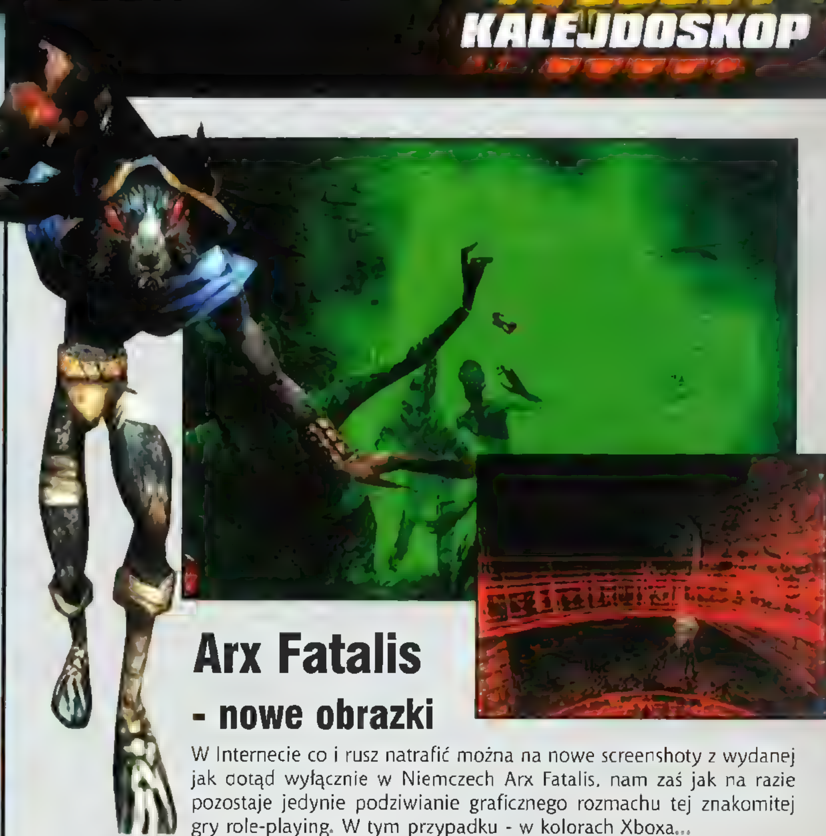
Pillage

Brytyjskie Zed Two ujawniło pierwsze szczegóły nt. Pillage - turowej action-strategy w perspektywie trzeciej osoby (interesujące przenikanie gatunków), rozgrywającej się w świecie, gdzie ludzie wskutek okupacji obmierzłych Obcych zostali zmuszeni odstąpić od zdobyczy cywilizacyjnych i żyć jak przed wiekami - w zgodzie z naturą: wstając i kładąc się ze słońcem. Bohaterem Pillage będzie Low (hm...), młody człowiek, który wraz z siostrą Pepper rozpocznie krucjatę przeciw najeźdźcy.

Cossacs: Back to War

Ukraińskie CSG Game World nie ustaje w wysiłkach, by udowodnić wszem i wobec, że nie tylko w tej chwili przynależy do czołówki developerskiej świata, ale że współtworzyć ją będzie jeszcze przez długie lata. Ostatnim tego dowodem jest Cossacs: Back to War, samodzielna złota wersja znakomitej trójwymiarowej strategii czasu rzeczywistego, wydana w Polsce pod tytułem: Kozacy: Europejskie Boje. Back to War, jak na złotą wersję gry przystało, zawiera pełne, poprawione i rozbudowane European Wars wraz z dodatkiem Art of War. Elementy dotąd nieznane to m.in. dwie nowe narodowości (po przecież nie państwa) Szwajcarzy i Węgrzy, nowe jednostki neutralne, aktywna pauza czy - dla grających w Internecie Automated Championship System (ACS) - a "drabinka" graczy oraz zintegrowany z nią system VIZOR pozwala oglądać ją rozgrywane w Sieci gry i nagrywać je. Dodatkowym atutem nowych Kozaków jest to, że obsługuje nawet szesnastokrotnie większe mapy niż wersja oryginalna, a poprawiona AI zdolna jest w tej chwili do zawierania sojuszy między kierowanymi przez nią narodowościami!

Far Cry oficjalnie



Arx Fatalis - nowe obrazki

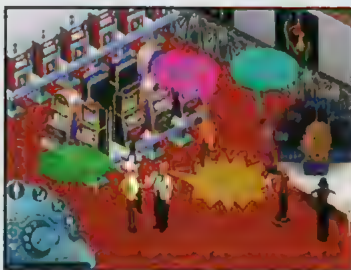
W Internecie co i rusz natrafić można na nowe screenshoty z wydanej jak dotąd wyłącznie w Niemczech Arx Fatalis, nam zaś jak na razie pozostaje jedynie podziwianie graficznego rozmachu tej znakomitej gry role-playing. W tym przypadku - w kolorach Xboxa...

arxfatalis.jowood.de

Sims Online w Europie

Cenega - w imieniu Electronic Arts - dementuje pogłoski, jakoby The Sims Online - internetowa wersja słynnej "symulacji domu" - nie miała ujrzeć światła dziennego na naszym kontynencie. Choć plotka ta pochodzi - ponoć - z oficjalnego źródła w Electronic Arts (i jako taką ją publikowaliśmy), spieszymy z informacją, że jest - na szczęście - nieprawdziwa i tytuł na pewno pojawi się w Europie. Wciąż trwają ustalenia dotyczące daty premiery, ale fani Simów nie mają się czego obawiać - już niedługo wirtualny świat The Sims Online stanie przed nimi otworem.

www.thesims.com



Rockstar Vancouver

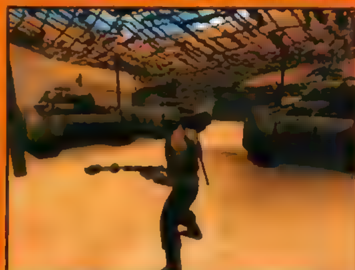
Nasze ulubione Rockstar rośnie w siłę. W ostatnich dniach powiększyło się o Barking Dog Studios, twórców Homeworld: Cataclysm i Global Operations, które przemianowano na Rockstar Vancouver. Rockstar Vancouver kontynuuje rozpoczęte wcześniej prace nad grą o wojskowym charakterze (niestety to wszystko, co udało się ustalić), wkrótce też podejmie prace nad kolejnym projektem.

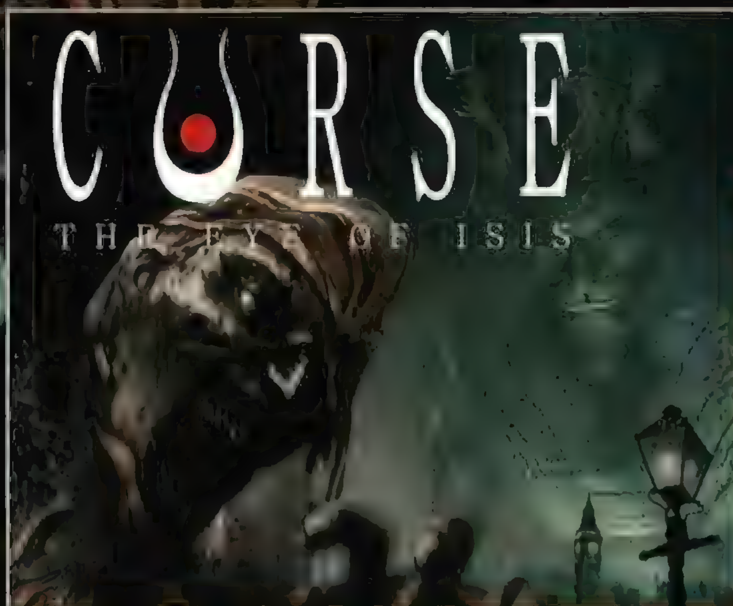
Warto też dodać, gwoli wyjaśnienia sytuacji, że żaden z projektów Rockstar Vancouver nie ma nic wspólnego z znaną już grą, koncentrującą się na wojnach gangów i bazującą na filmie "Wojownicy", a tworzoną przez Rockstar Toronto (uprzednio, przed utworzeniem studia Vancouver - Rockstar Canada).

www.rockstargames.com

Obrazki z RtCW Enemy Territority





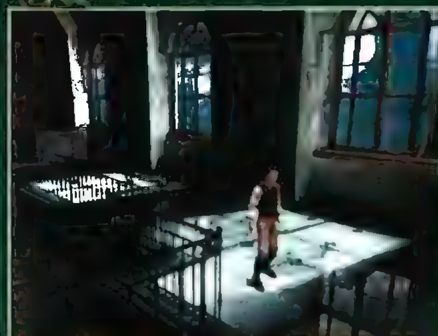


GATUNEK: TPP

SLip

Lubicie się bać? Uwielbiacie chodzić do kina na różne horrory, które u co mniej odpornych widzów mogą niemal wywołać zawał serca? Lubicie gry, które powodują, że ze strachu serce podchodzi do gardła, adrenalina buzuje w żyłach, a wy mało nie wyskoczycie z fotela, by schować się pod stołem? ;) Jeśli tak, tytuł Curse: The Eye of Isis powinien jak najbardziej przypaść wam do gustu.

Jest rok 1890, bezcenny egipski posąg - Eye of Isis - niespodziewanie ginie z muzeum w Wielkiej Brytanii. Na poszukiwania wyrusza Darien Dane, młody i niezwykle przystojny inżynier. Po odnalezieniu posągu nie ma jednak zamiaru oddawać go muzeum. Zamierza natomiast przetransportować go do Egiptu i umieścić w piramidzie, skąd został pierwotnie skradziony. Misji tej nie będzie jednak zmuszony sprostać w pojedynkę. Pomoże mu Verty Sutton, która jest nie tylko jego asystentką, ale i dobrą znajomą.





Akcja Curse'a będzie się rozpoczynać w wiktoriańskiej Anglii i przeprowadzi gracza przez siedem różnych lokacji: British Muzeum, tunel metra, dworzec kolejowy w Londynie, port, okręt transportowy, nadbrzeżne okolice Egiptu, opuszczony fort w środku pustyni i wnętrze piramidy, gdzie ma być umieszczony posąg Eye of Isis. Autorzy zapewniają, że dużo uwagi przywiązali do jakości grafiki. Przykładowo burza piaskowa ma być nie tylko efektowna wizualnie, ale także sprawiać, że gracz będzie się czuł bezsilny, osamotniony itp. Niebagatelną rolę odegrają zapewne w tym przypadku również efekty dźwiękowe.



Pora coś napisać o samej rozgrywce. Otóż, Curse to TPP, choć podobno mają się w niej pojawić momenty, podczas których świat gry będziemy obserwować oczyma któregoś z bohaterów. A właśnie, nie będziemy tu kierowali poczynaniami jedynie młodego inżyniera - Dariena, będzie to możliwe i w przypadku jego asystentki - Verty. Dla każdej postaci przygotowano odmienne misje. Obojgu w osiągnięciu celu przeszkadzać będą dość egzotyczni przeciwnicy. Para bohaterów spotka zatem hordy zombich, mumie itp. Nie zabraknie także nieprzychylnych im ludzi. Zarówno przeciwnicy, jak i specyficzne miejsca akcji mają sprawić, że klimat będzie zbliżony do tego z filmowych horrorów.

Wracając jednak do kwesti przeciwników, dość naturalnym jest, że czymś trzeba eliminować nieprzyjazne istoty. Kierując bohaterami w grze Curse, będziemy mogli to czynić sprzętem, takim jak strzelba, karabin, pistolet, pałka policyjna, kusza, miotacz ognia czy chociażby moździerz. Oprócz wymienionych dostępnych będzie także sporo przedmiotów niesłużących li tylko eliminowaniu przeciwnika.

Kiedy weźmiemy udział w tej przerażającej i zapewne bardzo niebezpiecznej przygodzie? Premiera gry zapowiadana jest na drugi kwartał 2003 roku, więc jeszcze trochę przyjdzie nam poczekać na moment, kiedy potraktujemy mumie miotaczem ognia. :) Polskim wydawcą Curse'a jest CD-Projekt, który już przyzwyczaił nas do tego, że porządnie lokalizuje wydawane przez siebie tytuły. Zapewne podobnie będzie i tym razem.

The Eye of Isis
Producent: Wanadoo

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Xpand Rally



CormaC

Wygląda na to, że w końcu polscy developerzy mają realną szansę wygrzebania się z zaścianka i zabłyśnięcia na większej arenie czymś, co na widok zachodniej produkcji nie stanie ze wstydu w płomieniach. Techland, za sprawą tytułów napędzanych silnikiem Chrome, przypuścił prawdziwy szturm. Engine ten jest najwyraźniej niezwykle elastyczny, bo zapowiedzi Techlandu obejmują przeróżne gatunki - od FPP po samochodówkę. I właśnie o tej będzie ta zapowiedź.

Grę osadzono w realiach wyścigów WRC, a dokładniej rzecz biorąc - WRCX (eXpanded), czyli ligi, w której nie występują żadne ograniczenia co do pojemności silników czy stopnia modyfikacji pojazdów - zmieniamy, co chcemy, grunt, żeby po zabawie kombinerkami samochód się uruchomił. Grzebać będzie można w podrasowanych wersjach ponad 20 modeli istniejących naprawdę wozów, takich jak Subaru Impreza, Ford Focus, Skoda Octavia czy Peugeot 206. Już tu widać pierwszy przejaw dbałości o realizm - zapewniam, że nie ostatni. Z materiałów, jakie otrzymałem, wynika, że Xpand Rally będzie grą ze wszech miar realistyczną, nawet jeśli nie przeznaczoną tylko i wyłącznie dla zatwardziałych maniaków tego gatunku.



Bardzo ciekawą opcją będzie niewątpliwie kariera, w przypadku Xpand Rally stanowiąca zresztą bezsprzeczne clue programu. Pozwoli ona nie tylko na wzięcie udziału w kolejnych sezonach, lecz również na ulepszanie samochodu czy nawet nabycie nowego. Zresztą kupno nie będzie jedyną drogą pozyskania wozu. Gracze o ciągotach do hazardu będą mogli brać udział w dodatkowych wyścigach poza rozgrywkami, jeżdżąc za pieniądze lub właśnie - za samochód! Przypomniało mi to fantastyczną stareńką gierkę Hot Rod, gdzie też było to możliwe, a w towarzystwie której spędziłem niewyobrażalne wręcz ilości czasu przy AT z 1 MB RAM-u.



W grze Techlandu wymienić będzie można silnik, tłumik, hamulce, spoilery oraz opony, a więc pod kontrolą pozostaje właściwie każdy z ważnych parametrów samochodu. Trzeba będzie obrać odpowiednią strategię rozbudowy pojazdu, jako że pieniędzy będzie, jak zwykle zresztą, mniej niż więcej. Przed każdym wyścigiem będzie można posiedzieć trochę w garażu, dostosowując parametry jezdne samochodu do warunków panujących na trasie najbliższego wyścigu.





Ścigać się będziemy na około 20 torach, przy czym po dodaniu różnych wariacji na ich temat otrzymamy 60 tras rozsianych po całym globie, a co za tym idzie - zróżnicowanych pod względem klimatu, otoczenia i warunków jazdy. Na to ostatnie wpływ będzie miała nie tylko nawierzchnia oraz klimat panujący w danym zakątku świata, lecz również zmiany aury.

Jeśli chodzi o oprawę, ta zapowiada się fantastycznie. Zmagania toczyć się będą w trójwymiarowym środowisku generowanym przez wspomniany już silnik Chrome. Krajobrazy mają być niezwykle malownicze i tętnić życiem. Oczywiście pieczołowicie przygotowywane są modele samochodów - przewidywana liczba poligonów na autko to 4-6 tysięcy. Cóż, jeśli tytuł faktycznie będzie wyglądać tak jak fotorealistyczne screeny, nie powiem - może być całkiem miło.

Jako że grę tworzą Polacy, nie pozostaje nam wszystkim nic innego, jak tylko trzymać kciuki za jej powodzenie zarówno u nas, jak i w szerokim świecie. Nie będzie to bynajmniej wiara w niemożliwe - zapowiada się tytuł co najmniej solidny. Czy jednak będzie w stanie konkurować z najlepszymi grami zachodnimi?





X-pand Rally
Producent: Techland



GATUNEK: RTS

Sudden Strike 2

Myślisz, że jesteś dobrym dowódcą i znakomitym strategiem? Uważasz, że żołnierze pójdą za tobą wszędzie? No to szykuj się, by wymaszerować na wrogi front, gdyż Sudden Strike 2 nadchodzi!

Zombi



Chłopaki z Fireglow przymierzają się do ponównego podbicia serc komputerowych strategów i wszystko wskazuje na to, że mają niezwykle dobre argumenty. O poprzedniku produkcji nie będę wspominał, ponieważ tytuł przetoczył się naprawdę ze sporym echem przez komputerowy światek. Krótko mówiąc: znakomita gra, znakomity odbiór, znakomita sprzedaż. A wiadomo przecież, że z kury znoszącej złote jajka tak szybko się nie rezygnuje. Dla niedoinformowanych wspomnę tylko, że jest to strategia czasu rzeczywistego, której fabuła rozgrywa się w realiach drugiej wojny światowej. Możemy się wcielić w jedną z kilku stron konfliktu i w zależności od postawionych celów doprowadzić do wygrania wojny przez naszą nację.

Tyle odnośnie charakteru gry. Przejdźmy jednak do tego, czym sequel różni się od poprzednika. Na początku obszar działania zaskoczy nawet największego wybrednego. Mapy staną się nie tylko o wiele większe, ale - co ważne - będą obejmować tereny spoza Europy. Teraz nasze oddziały dostaną szansę, by zaistnieć także w Azji. Twórcy postarali się również o zupełnie nowe jednostki. Teraz możemy objąć dowództwo również nad japońskimi wojskami. W sumie w grze dostępnych będzie ponad 50 zupełnie nowych jednostek. Dodając do tego starych znajomych, możemy spodziewać się naprawdę wielkiego zróżnicowania.

Skoro mówimy o mapach i terenie walk warto poświęcić temu trochę więcej miejsca. Zupełną rewolucją będzie to, że nigdy nie będziemy pewni, jakie zastaniemy warunki klimatyczne i pogodowe! Czy wyobrażasz sobie, co czuje się, gdy w decydującym ataku zaskakuje cię tajfun? Czy wiesz, jak wielką zaporą jest dla ludzkich oczu ostry deszcz? Przekonasz się, że pogoda w znacznym stopniu decyduje o wyniku starcia.

Podobnie jak w poprzedniej części, wszystko może ulec zniszczeniu. Cieszy fakt, iż model uszkodzeń jest tak duży, a wybuchy każdego z pocisków (granat, pocisk armatni, mina) powoduje inne konsekwencje. Realizm sięga kosmicznego poziomu, a takie sytuacje, jak np żołnierze ukrywający się przed pociskami za czołgiem - nie będą rzadkością. Inteligencja wrogów będzie o wiele wyższa i teraz nie uświadczymy sytuacji, w której snajper chce wykończyć pojazd opancerzony. Nasi przeciwnicy mają współpracować i poprzez to być dla nas o wiele trudniejszym celem.

Jednak jedną z największych zmian i arcyciekawą innowacją jest wprowadzenie elementów RPG. Od teraz nasi wojacy mają własne morale, jakie znacząco wpływa na ich poczynania i podejmowane decyzje. Każdy z nich będzie miał doświadczenie z przedziału 0-1000. Dla przykładu - pilot samolotu potrzebuje około 500, więc ci, którzy są blisko końcowej granicy, staną się wręcz bohaterami pokroju Rambo. Z kolei osoby obdarzone niskimi współczynnikami nie są wymarzonymi towarzyszami broni, a ogólny stres bitewny może skończyć się tym, że przez przypadek ich kulka wyląduje w naszych plecach.

Grafika - jak widzicie na screenach - pozostała niemal bez zmian. Twórcy postanowili pozostać przy izometrycznym widoku, który jest chyba najlepszym rozwiązaniem. Programiści nie marnowali jednak czasu i poprawili wygląd poszczególnych jednostek, budynków etc. Skupiono się na starannym oddaniu wszelkich detali, co jeszcze bardziej łechce oko gracza. Premiera - pod koniec sierpnia!







07/2002

Sudden Strike 2

Producent: CDV

SIMCITY 4

Martini (special guest star: oliwka)

GATUNEK: SIM

Pozwólcie, że na wstępie nie zacytuję żadnego z ogranych farmazonów w rodzaju: „SimCity zna chyba każdy" albo „SimCity to jedna z najsłynniejszych gier komputerowych w historii" - ble, ble, ble, itp., itd. Byłoby to zwyczajnie nudne. Oznajmiam, jak najprościej można - SimCity 4 nadciąga!

Po prawie trzynastu latach (!) od wydania pierwszej części SimCity, dzięki któremu Maxis zaistniał na mapie najlepszych producentów gier komputerowych, programiści wzięli się do pracy nad kolejną, czwartą już edycją. Pierwsze informacje dotyczące rozgrywki ujawniono jeszcze przed największymi targami w branży gier, czyli E3, natomiast w samym Los Angeles już zaprezentowano serię unikalnych zdjęć.

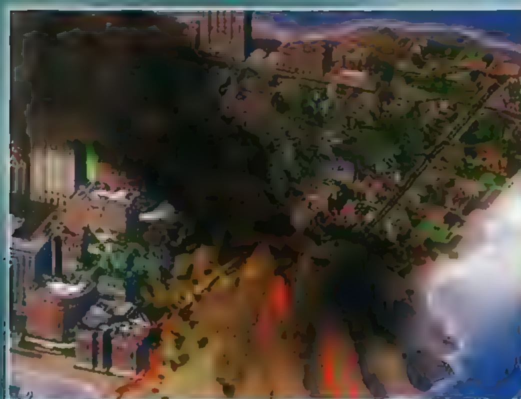
Dla tych malkontentów, którzy sądzą, że „czwórka" będzie niczym innym jak udoskonalonym SimCity 3000, mam złą wiadomość: jesteście w błędzie! Jak zapewnia Kevin Hogan, jeden z programistów - „SimCity 4 to w żadnym przypadku dopieszczona trzecia część, tylko osobny tytuł zawierający ogromną liczbę zmian". Hogan ma pewnie na myśli głównie silnik. Teraz ten nie pozwoli m.in. na budowę szkoły w dowolnym miejscu. Na logikę: szkoła nie ma szans pełnić wyznaczonej jej funkcji w dzielnicy stricte przemysłowej czy na bezdrożach. Kłania się podział funkcji miasta. Te, które pasują do siebie, powinno się zestawiać, zaś te, które wykluczają - separować. Pod tym kątem SimCity 4 autentycznie przypomina rzeczywistość. Pomysł prosty, acz genialny - i nadaje rozgrywce sporo realizmu.

Gdy już wybudujemy „budę", grupa społeczna zamieszkująca okolicę zacznie się rozwijać i owoce inwestycji przyjdzie zbierać szybciej, niż mogłoby się wydawać. Warto także pamiętać o statusie społecznym naszych mieszkańców. Jeśli w mieście przeważają bogaci i wykształceni ludzie, spodziewajmy się równie bogatych i pięknych domów, pałaców oraz rezydencji.

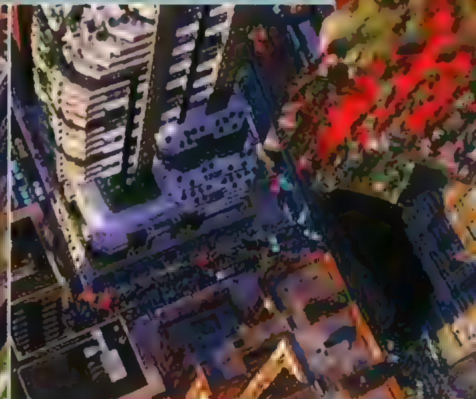
Przejdźmy do rozgrywki i celów, jakie postawią przed nami panowie z Maxis. I zaraz na początku pierwsza ważna rzecz: SimCity 4... nie ma zakończenia! Celem gry nie jest stworzenie możliwie największej aglomeracji w kraju, lecz utrafienie w potrzeby mieszkańców choćby kilkutysięcznego ośrodka. Poziom trudności rośnie wraz z następnymi erami technologicznymi, w jakie wkraczamy. Począwszy od XX wieku (styl a la Chicago), przez lata 50 (a la Nowy Jork), na 2000 roku kończąc (ultranowoczesne Houston). Czemu napisałem, że poziom trudności rośnie? Cóż, na początku ubiegłego wieku nie było metra, podziemnych kolejek, samolotów i więcej - potrzebnej + niezwykle kosztownej infrastruktury...

Jednak aby dotrzeć do końcowych etapów, jak to zwykle w podobnych simach bywa, najpierw należy wykazać się w ramach tych pierwszych. Krótko mówiąc: skakanie po wybranych planszach nie ma szans powodzenia. Wszystko w swoim czasie i bez pośpiechu. A zaczniemy tradycyjnie od ukształtowania działeczki. Twórcy poszli na rękę wszystkim narzekającym na niemożność zagospodarowania co bardziej stromych odcinków i wreszcie - góry nie pozostaną „puste". Dalej, w górach przeważnie jest zimno i chłodno - tak, że spodziewać się tam należy sowitych opadów, gęstej mgły i niskich temperatur. Wraz z plagami (m.in. tornado) warunki atmosferyczne zdecydują o wyglądzie oraz charakterze nowego miasta, pozostającego pod protekcją gracza.

1 SimCity 4
Producent: Maxis







A propos wszelkich katastrof, zlikwidowanie ich nie będzie bynajmniej proste. Teraz wozy strażackie dotrą w dane miejsce dopiero po przejechaniu dystansu od remizy. I nie pojawią się znikąd. Tak więc Maxis ambitnie realizuje ideę łańcucha przyczynowo-skutkowego i jeśli tylko wygenerowane środowisko nie zawiedzie w miejscu niedopracowanego pojedynczego elementu, jest szansa, by otrzymać cudo w postaci wzorowo funkcjonującego społeczeństwa.

SimCity 4 zobaczymy w trzech wymiarach i odświeżoną paletą kolorów oraz w interesującym ujęciu (zresztą w pełni regulowanym - maksymalny zoom x5!). Ani zażarci konserwatyści, ani młodsi gracze, którzy nie mieli okazji zasmakować klasyki - nie powinni narudzić.

... ko... jeszcze jed... kwestia - kampa... e. Wcześniej napisałem, ... SC4 nie da się ukończyć. ... prawda, jednak specjalnie ... maniaków gier Maxis przygotuje garść misji, a raczej kampanii, polegających w znacznej mierze na wygryzaniu z rynku przeciwników, intensywnej rozbudowie ... własnego ośrodka itp. Nic ciekawego, no, ale jeżeli ktoś nie potrafi siedzieć przed kompem wyłącznie dla przyjemności tworzenia, serdecznie zapraszam...

W to zagramy już wkrótce...

GATUNEK: TPP

BloodRayne

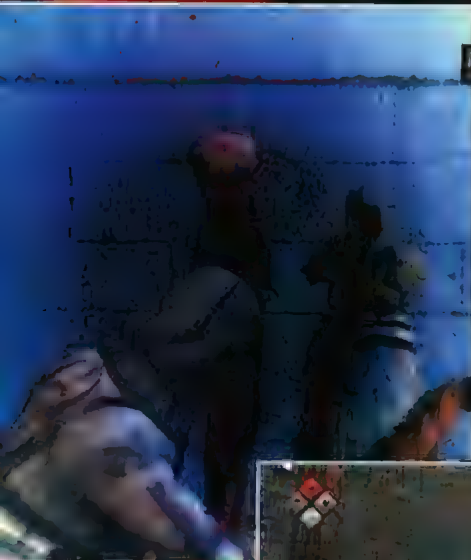
Trailer BloodRayne, który zaprezentowano na targach E3, dosłownie zmiażdżył moje zmysły. Chociaż nie pokazywał absolutnie nic z samej gry, mimo to klimat i kunszt wykonania sprawiły, że zapałałem do niej miłością od pierwszego wejrzenia.

Mr Tuli a.k.a. Eld

Jak jednak nie zapałać miłością do tytułu, którego bohaterką jest seksowna jak diabli pół wampirzyca walcząca z... Nazistami? Tylko geniusz mógł wymyślić coś tak wspaniałego, i na dobrą sprawę jest to wdzięczny temat na wysokobudżetowy film hollywoodzki. Z pewnością lepszy niż ten cały Crap Raider czy Resident Debil, czy jakoś tak... Ale opowiedzmy o fabule od początku.



Piękna czerwonowłosa i odziana w lateks bohaterka ma na imię nomen omen BloodRayne. Właściwie gdy była dziewczynką nosiła imię Rayne. Urodziła się







jako Dhampir, czyli półwampir. Jej ojcem był wampir, zaś matką zwykła kobieta. Po ojcu przejęła wszystkie wampirze zdolności, które przydają jej się, gdy w latach trzydziestych zeszłego stulecia trafia do tajnej organizacji Brimstone Society. Ta zajmuje się wyszukiwaniem i zabijaniem istot nadnaturalnych. Rayne otrzymuje kryptonim BloodRayne i przez kilka lat z powodzeniem eliminuje sobie podobne stwory. Lecz nadchodzi czas wojny, a wraz z nią nowe wyzwanie dla BloodRayne. Naziści, z pomocą okultystycznych praktyk, próbują stworzyć niezwyciężoną armię najstraszniejszych kreatur. Nad badaniami czuwa, skrzywiony psychicznie, Jurgen Wulf. I to właśnie on staje się głównym przeciwnikiem BloodRayne - ale droga do niego daleka.

Na pierwszy rzut oka (patrząc na screeny) może się wydawać, że mamy do czynienia z klonem Tomb Raidera w klimacie Return To Castle Wolfenstein. Jednak gdy przyjrzeć się bliżej i przestudiować press-packi, okaże się, że jest to coś więcej. Dużo więcej. Głównie stanowią o tym wampiryczne umiejętności bohaterki. BloodRayne porusza się kila razy szybciej niż przeciętny człowiek, doskonale widzi w nocy, a także dysponuje umiejętnością slow time, czyli efektem a la bullet time, użytym już wcześniej w Max Paine'ie. Cechy te, w połączeniu z broniami, czynią z Rayne istną maszynę do zabijania. Ulubioną bronią czerwonowłosej piękności są dwa bardzo długie ostrza zamocowane na przedramionach. Tymi obcina nazistom, i potworom, głowy, kończyny dolne i górne czy wreszcie po prostu wbija je w nich. Na wyposażeniu ma również coś w rodzaju harpuna, którym przyciąga do siebie ofiary. Doskonale widać to na wspomnianym trailerze, gdzie Rayne przyciąga żołnierza, a następnie odcina ręce.

Poza tym BloodRayne znakomicie radzi sobie z konwencjonalnymi zabawkami, jak chociażby pistoletem maszynowym, rewolwerem, granatami czy mauzerem. Jakby tego było mało, nasza piękna agentka wypija ofiarom krew. Ciepła i świeża posoka w dużej ilości powoduje, że BloodRayne wpada w stan zwany Bloodlust - wówczas zadaje większe obrażenia, a kiedy wypije jeszcze więcej krwi, wpada w Bloodrage. I wtedy chyba nikt nie ma szans w starciu z Rayne. Przy okazji warto wspomnieć, że gra

BloodRayne
Producent: Terminal Reality



jest właściwie zwykłą sieczką, w której chodzi o wyrżnięcie wszystkiego, co się napotka na drodze. Zero szukania badziewnych dźwigni czy rozwiązywania porąbanych zagadek, jak to miało miejsce w Crap Raiderze. A jest to o tyle atrakcyjne, że autorzy zapowiadają rewolucyjny system sterowania pozwalający na jednoczesne namierzanie kilku przeciwników i strzelanie czy też godzenie w nich. Cóż, zobaczymy, jak to będzie wyglądało w praktyce, ale na screenach dokładnie widać, jak BloodRayne rozwala przeciwników i jak stosuje slow time, unikając kul.

Grafika powstała na silniku nazwanym Infernal Engine, a zespół programistów tworzą ludzie odpowiedzialni za Nocturne'a, 4x4 EVO oraz Fly. Jeśli pamiętacie tę pierwszą grę, to pewnie przypominacie sobie, że panowie znakomicie sobie radzą z klimatami horrorów. Graficy ulokowali historię w niemieckim zamczysku na bagnach Luizjany, opanowanym przez wampiry oraz w przerażających świątyniach gdzieś w argentyńskiej dżungli. Każdy z tych trzech światów wygląda całkowicie inaczej i tam też innych przeciwników napotka Rayne. Mnie do gustu najbardziej przypadły wnętrza wspomnianego zamczyska, chyba słusznie kojarzą się z RTWC. Dodatkową zaletą silnika Infernal jest bardzo dobry system sterowania kamer, nazwany Camera FX. Dzięki niemu w "gorących" momentach automatycznie włącza się tryb zwalniający grę - możemy podziwiać wybuchy czy też odpadające kończyny.

Premiera BloodRayne'a zapowiadana jest na początek listopada - ja już ostrzę sobie na tę okazję wampirze zębiska. Tytuł zapowiada się naprawdę świetnie i jeśli programistom uda się wszystko zgrać (grafikę, muzykę, grywalność i fabułę) otrzymamy hicior. Wampiry wszystkich krajów, łączcie się!

Gila

Homeplanet

GATUNEK: SPACE SIM



gem

Szturm developerów z krajów dawnego Z[illegible] [illegible]dzieckiego na szańce graczy nie ustaje ani [illegible]. Po kilku znakomitych tytułach, jakie prz[illegible] [illegible]żowy światek, że jego granica na wchodzi[illegible] [illegible] pokrywa się z linią Łaby, po m.in. Ile-2 S[illegible], Etherlords czy choćby wprowadzający [illegible] innowacji w ramy FPS - Codename: O[illegible] [illegible]chodzą kolejne śmiałe projekty w rodzaju K[illegible] [illegible]startera, Stalker: Oblivion Lost.

Kolejnym teamem planującym, by wbić się do światowej czołówki, są Rosjanie zgromadzeni pod szyldem Revolt Games. Ci koncentrują wysiłki na stworzeniu space-combat sima - gry w rodzaju X-Winga czy Freespace'a. Powodem, dla którego zdecydowali się na realizację projektu właśnie w tym gatunku, jest - jak sami stwierdzili - brak takowych. I rzeczywiście, od czasów Freespace 2 nie było okazji, by zasiąść w kokpicie myśliwca kosmicznego, a przecież upłynęły już blisko trzy lata!

Kosmos

HomePlanet wprowadzi graczy w rzeczywistość lotów międzygwiezdnych, neurotechnologii i bioimplantów (w nim, nawiasem mówiąc, rozgrywać się będzie również inna gra - Revolt Games, first-person shooter Neuro). Zamieszkują go trzy „rasy" - wszechogarniająca Konfederacja, broniące resztek niezależności Enklawy i wyrzuceni poza obręb ludzkości Piraci. Bohaterem gry jest pilot, członek jednej z Enklaw - klanu Troiden, w chwili rozpoczęcia gry wygnańców z rodzimej planety, których celem jest odnalezienie nowego domu, nowej homeplanet. Nie będzie to jednak proste, gdyż zbyt wielu osobom i frakcjom zależy na tym, by w kosmosie nie pozostał po nich żaden ślad.

Statki

Głównym, ale nie jedynym atutem Homeplanet jest nieliniowa kampania. W jej trakcie nasz bohater toczyć będzie walki w przestrzeni i na orbicie planet (!), pilotując 6 spośród ponad 60 występujących w grze statków. Wspomniane 6 oznacza w praktyce bardzo dużo, bowiem twórcy przyznają się do zapożyczenia rozwiązań z MechWarriora, a więc pomysłu „składania" pojazdów z dostępnych części oraz konieczności równoważenia np. uzbrojenia pojazdu z jego wagą, która z kolei ma znaczący wpływ na jego prędkość czy zwrotność. Może się zatem okazać, że myśliwiec szturmowy po usunięciu rakiet i części pancerza śmiało będzie się mierzyć z wrogimi „przechwytywaczami". Co ciekawe, w grze pojawić się ma także możliwość obsługiwania przez kilka osób jednego statku, np. dzielenia ról: pilotów i strzelców.

Symulator

Ogromną zaletą Homeplanet jest wiarygodna fizyka lotu, dzięki czemu znacznie bliżej mu będzie do First Encountera, IWara czy nieodżałowanego Babylon 5 niż wspomnianego już Freespace'a. Innymi słowy, wychylenie joya nie spowoduje niczego więcej ponad obrót wokół osi statku, bez zmiany toru jego ruchu. Aby faktycznie zmienić trajektorię, niezbędne będzie aktywowanie silników manewrowych i odpowiednie posługiwanie się ciągiem (przy czym może on albo przyśpieszać, albo utrzymywać prędkość - tertium non datur). Co przy tym ciekawe, engine gry jest na tyle rozwinięty, że - teoretycznie - możliwe jest osiągnięcie nawet prędkości światła! Słowem, ci, którzy pokochali Elite bądź Iwar, poczują się jak w domu. W razie gdyby jednak z jakichś niejasnych względów nie odpowiadał wam ten model sterowania i lotu, możliwe będzie włączenie trybu arcade gry, gdzie - jak w grach typu X-Wing - statek podąża za celownikiem.



W to zagramy już wkrótce...



RTS

W Homeplanet ważna będzie nie tylko dobra koordynacja oka z ręką, ale też zmysł taktyczny. A to za sprawą interesująco rozwiązanego problemu komunikacji ze skrzydłowymi, czyt. dowodzenia nimi. Obok standardowego menu rozkazów obecna będzie bowiem także możliwość kierowania ich zachowaniami za pomocą mapy taktycznej - na sposób jako żywo przywołujący na myśl rozwiązania z RTS-ów! Pomysł ten sprawdzi się z pewnością podczas wielkich bitew, w których skoordynowane ataki na określone cele stanowią o zwycięstwie lub porażce...

W przypadku Homeplanet trudno jednak o porażkę. Odświeżony pomysł w niewyeksploatowanym gatunku plus znakomicie zapowiadająca się realizacja muszą równać się zwycięstwu. Tak naprawdę bowiem jedynym znaczącym mankamentem Homeplanet jest to, że zabraknie tu szansy, by zrealizować się w trakcie walk w Sieci. Twórcy gry obiecują jednak, że wkrótce po jej premierze pojawi się mod multiplayerowy, zatem ten minus zniknie w chwilę po tym, kiedy zaistnieje, a fakt, że w grze dostępny będzie edytor statków, broni i misji (wraz z dokumentacją!), pozwoli nie tylko wypełnić wszystkie luki, ale i jakiekolwiek złe wspomnienie.

Polskim wydawcą Homeplanet będzie Manta Multimedia. Premiera gry - październik tego roku.

Homeplanet
Producent: Revolt Games



W to zagramy już wkrótce...











Gothic II

Michał Łukasiewicz

GATUNEK: cRPG

Gothic okazało się lepsze niż anonsowano. Nic zatem dziwnego, że tysiące jego miłośników na bezdechu wyczekuje premiery sequela. Nie byłoby też chyba nic dziwnego w tym, gdyby Gothic II powtórzył sukces protopiasty...

Fabuła Gothic II ściśle wiąże się z wydarzeniami przedstawionymi w pierwszej części. Walki w kolonii ustały, gdy opadła magiczna bariera, jednak względnym spokojem kraina nie cieszyła się zbyt długo. Obszar kolonii karnej nawiedziły potężne trzęsienia ziemi, w efekcie których pojawiła się szczelina - ta umożliwiła dostanie się do Myrtany okropnych demonów z innego wymiaru. Uporanie się z problem będzie jednym z priorytetowych zadań gracza. Przy okazji przydałoby się pozbawić świat piątego koła u wozu w postaci postaci Xardasa, skorumpowanego przez moce zła (jak na ironię - wcześniej to on wybawi nas z niemałych opresji).

Naszego bohatera musimy stworzyć od początku - opcja importu postaci z "jedynki" w ogóle nie wchodzi w grę. :-(Ale nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło: do nas należeć ma decyzja, jako kto przywracać ład na świecie. Perspektywa wyboru między magiem, paladynem a łowcą smoków (!) zapowiada się nader ciekawie. Możliwości pierwszych dwóch klas łatwo przewidzieć, co do ostatniej pewników właściwie nie ma. Sposoby zdobywania doświadczenia i rozwoju umiejętności bohatera będą tylko lekką modyfikacją tego z Gothic I. Dużych zmian możemy natomiast oczekiwać względem inteligencji wrogów oraz NPC-ów, która przecież już za pierwszym razem robiła wrażenie.

Obszar kreowany przez engine nowego Gothica będzie jakieś trzy, cztery razy bardziej rozległy. Najpewniej w jego skład wejdą również tereny, jakie mieliśmy już okazję spenetrować. Na publikowanych przez Piranha Bytes screenach dopatrzyć się można większego zróżnicowania krain. Krajobrazy prezentują się - co tu dużo mówić - cudnie, a wnętrza są jakieś takie... bardziej kolorowe, lepiej oświetlone i ogólnie atrakcyjniejsze. Otoczenie, choćby za sprawą wiatru (wprawiającego w ruch liście i mającego wpływ na kierunek strug deszczu), ma nabrać jeszcze większej dynamiki, a spotykane na drodze stwory będą zachowywać się adekwatnie do sytuacji, np. nie widząc żadnych szans w starciu z nami, niektóre zwierzęta postanowią wziąć nogi za pas. Mało tego - da się m.in. zaobserwować wilki atakujące oderwane od stada jelenie. W takim świecie na nudę czasu nie znajdziemy.

Podobnie jak w pierwszej odsłonie, tak i tutaj będziemy mieli wolną rękę podczas podejmowania wszelkich decyzji, ale nad każdą z nich lepiej się wcześniej zastanowić. Zależnie od tego, jak poprowadzimy dialogi i co wyczyniać będziemy w obozach, tak odbierać nas będzie społeczność. Trudno jest zaskarbić sobie sympatię bohaterów niezależnych (dużo łatwiej wejść z nimi w konflikt) :-), ale gdy już przekonamy kogoś do siebie, ten oraz jego przyjaciele po-

magać nam będą na miarę własnych możliwości. Z drugiej strony - należy pamiętać, że nie możemy nikomu bezkresnie ufać. Przypominam również, że NPC-e nie są półgłówkami i dobrze sobie zapamiętają naszą twarz, jeśli zajdziemy im za skórę.

W Gothic I pojawiły się dwie rzeczy, do których wciąż nie mogę się przyzwyczaić: praca kamery oraz sterowanie. Ku mej uciesze, oba te elementy zostaną poważnie przemyślane przed wydaniem kontynuacji. Novum stanowić będzie możliwość przełączenia się na widok FPP celem nie tylko rozglądania się, ale prowadzenia normalnej gry! Z kolei kierowanie postacią ma być uproszczone, co programiści zamierzają osiągnąć dzięki lepszemu wykorzystaniu wszystkich funkcji myszki oraz wszelkiej maści dżojstików tudzież padów. Bezwzględnie oczekiwać możemy poprawy przejrzystości oraz ergonomii samego interfejsu, którego opanowanie, nawet z instrukcją w ręku, było uprzednio zdecydowanie zbyt czasochłonne. Obawiam się tylko, że powiedzenie "historia lubi się powtarzać" może znaleźć zastosowanie i w tym przypadku. O czym mówię? Przed wydaniem "jedynki" autorzy, podobnie jak teraz, kusili nas dającymi pełny obraz sytuacji kamerami, intuicyjnym sterowaniem i prostym interfejsem.

Gothic II pracować będzie na nieźle podrasowanym silniku graficznym poprzednika. Edytowane screenshoty są miodem lanym na serca fanów, ale autorzy zastrzegają, że największych innowacji w tej sferze zwykłe obrazki nie są w stanie oddać. Prawdziwy zachwyt ma przyjść dopiero, gdy sami staniemy się obywatelami Myrtany i zaczniemy przemierzać ją wzdłuż i wszerz. Koderzy kładą duży nacisk na optymalizację programu tak, byśmy otrzymali produkt działający sprawnie, szybko i płynnie. Nie łudźmy się jednak, że dane nam będzie cieszyć się grą przy pełnych detalach bez akceleratora klasy GeForce 3. Zwiększona rozdzielczość oraz szczegółowość tekstur, bardziej rozbudowany krajobraz, większe miasta, nowej klasy zjawiska atmosferyczne i efektowniejsze zaklęcia magiczne wzniosą grę na wyżyny jakości, ale ich wyświetlenie wymagać będzie, mimo usilnej pracy sztabu ludzi, olbrzymiej mocy obliczeniowej.

W wersji pierwotnej ważną funkcję pełniła ścieżka dźwiękowa autorstwa Kai Rosenkranza. Projektant Michael Hoge, zapytany w jednym z wywiadów, czy zadanie skomponowania muzyki przypadnie tej samej osobie, odpowiedział żartem, że brana jest taka opcja pod uwagę, po czym z powagą i zdecydowaniem mówił o własnym przekonaniu co do osoby mogącej opracować muzykę bardziej sugestywną. Zniecierpliwionym graczom na oficjalnej stronie Gothic II wystawiono empetrójkę z przewodnim utworem gry, której nie omieszkałem pobrać. Efekt jest taki, że pliczek ten znalazł stałe miejsce na mojej winampowskiej play liście :-)

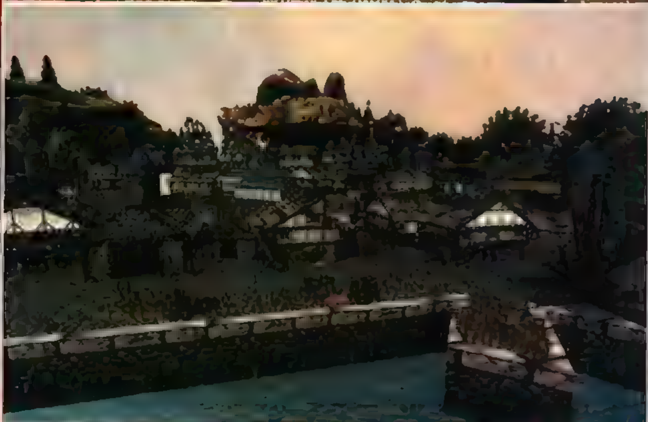
Na sam koniec kilka rzeczy, jakich na pewno NIE BĘDZIE w Gothic II. Przez długi czas po Sieci krążyły rozmaite plotki, więc najwyższa pora, by ukrócić te domysły. Po pierwsze, nie będziemy mogli tworzyć drużyny. Od przypadku do przypadku ktoś postanowi nas wesprzeć, ale współpraca ta będzie miała charakter krótkotrwały. Drugą wątpliwość stanowi możliwość wykorzystywania zwierząt jako środków transportu. Podjęto ostateczną decyzję, że na nic takiego nie znajdzie się miejsce w kontynuacji Gothica (nie jest za to powiedziane, że animalsów nie będzie można oswoić - też ciekawe). Dużo spekulowano również o możności łowienia ryb, jednak zespół developerski (po wcześniejszych gorących dyskusjach) zdecydowanie odrzucił ten pomysł.

Według planu wydawniczego JoWood, premiera Gothic II powinna się odbyć jeszcze w tym roku. Tych, których ciekawości nie zdołałem zaspokoić, odsyłam na oficjalną stronę gry (wersja angielska: http://www.piranha-bytes.com/gothic2/content_english/home.php). Witryna aktualizowana jest średnio raz na tydzień; z prostego rachunku wynika zatem, że znajdziecie na niej wiele informacji, których w momencie oddawania tej zapowiedzi jeszcze nie podano do publicznej wiadomości.

Piranha Bytes

Producent: Piranha Bytes











W to zagramy już wkrótce...

GATUNEK: RTS

[micro] Commandos

Oto oni. Dzielna grupa, gotowa na wszystko. Zorganizowani, złośliwi, zdeterminowani i niezwykle skuteczni. Ich celem jest zdobycie panowania nad światem. Pozostaje tylko jedna rzecz - Calineczka jest dla nich olbrzymem.

Maciek Qc

Micro Commandos ma zasady żywcem wzięte z RTS-ów, znanej z Commandos taktyki jest w produkcji kumpli Hrabiego stosunkowo niewiele. Nacisk położono raczej - tak jak np. w Starcrafcie - na gromadzeniu zasobów, produkowaniu nowych jednostek i jak najszybszej oraz najskuteczniejszej ekspansji. Przecież celem gry jest opanowanie świata. Wydaje się więc, że mali komandosi to kolejna banalna próba dokonania czegoś nowego w skostniałym gatunku. Czy tak jest w istocie?



O grze

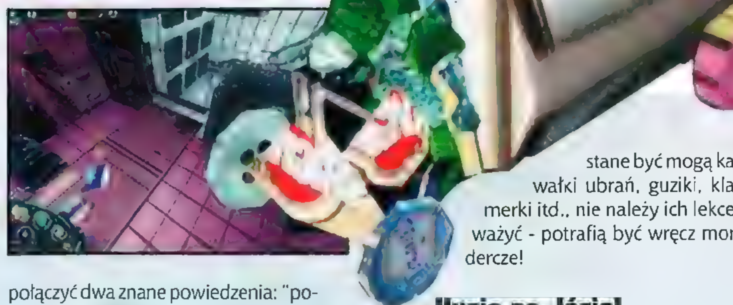
Gdyby nie luźne podejście do tematu, Micro Commandos niczym by się nie wyróżniało. W grze są dwa rodzaje zasobów: jedzenie i energia, do tego dochodzą ponadto różnorakie materiały, dzięki którym można produkować sprzęt czy broń (o tym później). Należy je gromadzić oraz pamiętać, że cały czas zużywają się - pracujące jednostki również stają się głodne i zmęczone. Na szczęście regenerują się dość szybko. Ale nie ma co kryć - mimo dobrych chęci, ich możliwości są raczej ograniczone. Gdy się ma ledwie kilka centymetrów wzrostu, zupełnie inaczej patrzy się na świat - a jest to możliwe dzięki grze. Resztka jedzenia, pozostawiona na krześle, okazuje się marzeniem, którego ziszczenie wymaga umiejętności latania. Poza tym świat jakoś nie ma ochoty pomóc w jego zdobyciu. Mali komandosi napotkają wiele śmiertelnych wrogów - począwszy od złośliwych i gigantycznych (z zachowaniem wszelkich proporcji) myszy czy szczurów, na monstrualnych kotach skończywszy. Niektórzy powiadają, że istnieją jeszcze większe potwory, ale ja bym temu nie dawał wiary...





Czas się wyekwipować

Bez odpowiedniego wyposażenia nic się w dzisiejszym świecie nie osiągnie - a skąd takowe brać? Wystarczy połączyć dwa znane powiedzenia: "potrzeba matką wynalazków" i "wojna motorem postępu". Mali komandosi mają do przejścia jedenaście trudnych misji. W ich trakcie będą wielokrotnie korzystali z dobrodziejstw porzuconej na podłodze gazety, uskuteczniając pomysły, o jakich nie śnił sam MacGyver. Czy ktokolwiek wcześniej próbował ze starej zakurzonej gazety i kawałka metalu wykonać motocykl? Nie mówiąc już o skomplikowanej bazie, którą przecież również trzeba rozbudowywać.



Z czym do ludzi?

Jest tego trochę. W grze można poruszać się motocyklem (szybki, choć delikatny), samochodem przewożącym żołnierzy, przerobionym robotem kuchennym (a jakże!) i wieloma innymi. Wszystko to oczywiście trzeba wpierw zbudować. Mimo że do tego celu wykorzystane być mogą kawałki ubrań, guziki, klamerki itd., nie należy ich lekceważyć - potrafią być wręcz mordercze!

Huzia na Józia!

Jak już wspomniałem, miejsc akcji będzie sporo, a każde może wydać się bardzo znajome, choć spojrzenie na nie czasami każe w to wątpić. Taki sposób przedstawienia gry niczym nowym nie jest. Już dawno mogliśmy się ścigać resorakami, np. po zastawionym stole, w Micro Machines, walczyliśmy również na śmierć i życie w obu częściach Army Men. Tym razem jednak to zupełnie nowa jakość - otoczenie nie jest tylko ozdobą, ale integralną częścią i głównym wrogiem. Akcja toczyć się będzie w przeróżnych plenerach. Począwszy od stacji metra, poprzez przedszkole aż po opanowaną przez mafię pizzerię. Jest się czego bać!



[micro] Commandos
Producent: Monte Cristo

W to zagramy już wkrótce...



REVENANT

CINEMATIX EIDOS





Haker - konkurs

>>

Już 13 września Monolith Films zaprasza do kin na komedię sensacyjną, której bohaterem jest zakochany haker.

Marcin (Bartosz Obuchowicz) i Adam Nowak vel Turbo (Piotr Miazga) są przyjaciółmi. Pierwszy z nich radzi sobie dobrze z komputerami, a drugi z dziewczynami. Aby uzupełnić braki w "wykształceniu", chłopcy zakładają się - Marcin pomoże Turbo przy hakowaniu, a ten zrewanżuje mu się podczas miłosnych manewrów, których celem jest szkolna koleżanka – Laura (Kasia Smutniak). Wspaniałomyślność Turbo ma jednak swoje granice.
Na zdobycie Laury daje on Marcinowi jedynie pięć dni. Po ich upływie zamierza się nią zająć osobiście. Któremu z nich uda się zdobyć dziewczynę... i milion dolarów?

My nie oferujemy miliona dolarów, ale:

Nagrodę główną - odtwarzacz MP3

oraz nagrody pocieszenia: koszulki i single limitowane z piosenką z filmu.

Aby je wygrać, nie musisz nigdzie się włamywać. Wystarczy odpowiedzieć na jedno proste pytanie:

Jak ma na imię tytułowy haker?

Odpowiedzi nadsyłajcie na kartkach pocztowych, z dopiskiem HAKER, do końca września pod nasz nowy adres:

ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

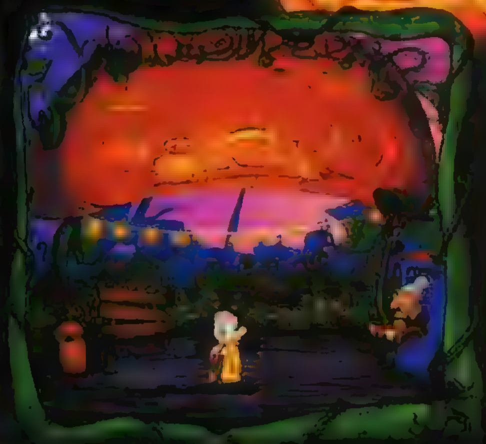


Udział w konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych oraz ich wykorzystywanie do celów promocyjnych przez Wydawnictwo Bauer.

INTERIA.PL poleca

TONY TOUGH

JUŻ WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

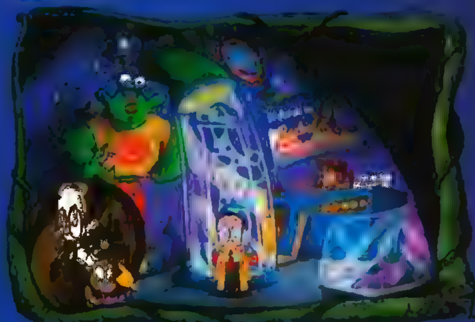




Po dziesięciu latach nudnej i monotonnej pracy w agencji Wallen & Wallen Investigations, detektyw Tony Tough trafia wreszcie na tajemniczą i pasjonującą zagadkę – na wskroś zły i pozbawiony wszelkich uczuć przestępca, kradnie małym dzieciom cukierki!!!

Zemsta cukierkowego bandziora za wnikliwe śledztwo, jest okrutna - najlepszy przyjaciel Tony'ego - gruby i fioletowy tapir, zostaje porwany!

Sprawa jest jasna – trzeba jak najszybciej dorwać wrednego przestępcę! Pozostaje tylko jeden problem – jak to zrobić, kiedy wszyscy naokoło wyglądają jakby postradali zmysły i kompletnie nie idzie się z nimi dogadać.



- kolorowa, kreskówkowa grafika w stylu Królika Bugsa
- doskonała nieliniowa fabuła
- 16 różnych lokacji, zamieszkałych przez ponad 30 zupełnie zakręconych postaci

Wirtualne Imperium Gier 9,5/10
Jeszcze nigdy żadna gra, nie rozbawiła tak całej redakcji. Tony Tough kompletnie nas rozbroił.

strefa.com 9/10
Wreszcie coś się ruszyło - Tony Tough jest po prostu hitem, nic dodać, nic ująć.

interia.pl 8,5/10
Zabawna kreskówkowa grafika, naprawdę śmieszne dialogi i całe mnóstwo zaskakujących sytuacji. Tak dobrej przygodówki, dawno już nie spotkałem.

Interia.pl	Wirtualne Imperium Gier	wp.pl	Strefa.com	Login Point	gry.hoga.pl
8,5/10	9,5/10	9/10	9/10	8,5/10	9,5/10

Spróbuj rozwiązać zagadkę cukierkowego bandziora...jeżeli oczywiście wcześniej nie padniesz ze śmiechu!!!







Więcej informacji na stronie: www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy: www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

GATUNEK: FPS/SIM

BATTLEFIELD 1942

Hut Sędzimir

Battlefield 1942 to chyba największa, najdroższa i najbardziej ambitna produkcja przygotowywana w tej chwili na PC przez koncern Electronic Arts. Nic dziwnego - głównym zadaniem gry i celem, do którego dąży jej twórca, jest umożliwienie graczowi przeżycie w pełni tego samego, co doświadczali żołnierze na frontach drugiej wojny światowej. Będzie śmierć i płacz, krew i łzy, ale także triumf zwycięstwa oraz okrzyki radości, kiedy uda się przeżyć. A wszystko to w środowisku zorientowanym przede wszystkim na grę wieloosobową.



Oooops! Co za spotkanie.

Na obecnym etapie prac trudno określić i oszacować szanse gry na tak spektakularny sukces, o jakim marzą panowie z Electronic Arts. W ostatecznej wersji Battlefield 1942 mamy wziąć udział w 16 największych bitwacn okresu II wojny światowej, rozgrywanych w czterech różnych teatrach walki. Będziemy walczyć z 64 graczami jednocześnie, prowadząc pojazdy (również latające i pływające), korzystając z broni ciężkiej (karabiny maszynowe) i nie tylko. Mamy i będziemy - piszę tak dlatego, że na razie pokazano nam jedynie jedną mapę z działającymi botami mult p ayerem (czyli niewiele więcej niż w demie zamieszczonym na płycie dołączonej do tego numeru CD-Action). Zmiany, jakie są już widoczne, to dużo lepsza niż w demie AI botów, poprawione efekty dźwiękowe (wreszcie seria z karabinu brzmi jak seria z karabinu), ulepszona grafika (engine graficznego Refractor 2 objawia się w glorii i chwale). W kwestii oprawy audio-wizualnej i silnika gry Battlefield 1942 jest właściwie skończony, teraz trzeba tylko włożyć w to kampanię i resztę nadzienia.

Walkę zaczynasz "w spawn point", gdzie startują też inni żołnierze z twojej drużyny. Wybierasz też jedną z pięciu klas postaci - od medyka po zwiadowcę - i ruszasz na nogach wykonywać zadanie. Ta część zrealizowana jest całkiem nieźle, na poziomie równym obecnie wydawanym taktycznym shooterom zarówno pod względem wyglądu, realizmu (snajperka!), jak i sterowania czy dostępnych ruchów (czołganie się, skradanie itd.).

Co tam słychać? Parlez vous francais? Sprechen się deutsch? Nigdy nie wiadomo, z kim grasz. ;-)



Snajperka jest w Battlefield 1942 zrobiona bardzo dobrze.

To jednak nie walka wręcz i na pieszo ma być największą atrakcją Battlefield 1942, a możliwość korzystania z szerokiego wachlarza pojazdów zmechanizowanych. Pojawią się czołgi, samoloty, jak również okręty. Co ciekawe, gracz w większości pojazdów może zająć kilka różnych pozycji - artylerzysty w dziale krążownika, dowódcy prowadzącego czołg, bombardiera decydującego, kiedy spadną bomby na przesuwającą się powoli w dole fabrykę. Niestety - tu znów objawiają się ograniczenia wersji preview - dostępne są na razie jedynie czołgi. Przesiadka z wojskowych buciorów na pojazd gąsienicowy to duża frajda, od razu czujesz się bezpieczniej i pewniej - trzeba mimo to cały czas uważać, bowiem przeciwnik też dysponuje ciężkim sprzętem i równie szybko może sprowadzić cię na ziemię.

W wersji demo zauważalne było pewne uproszczenie Battlefield 1942, które budziło wśród graczy kontrowersje. Otóż, prowadzenie czołgów zrealizowano w konwencji zręcznościowej, tzn. jeździły one szybko i były bardzo zwrotne. Nie czułeś, że prowadziłeś ciężką, ważącą kilkadziesiąt ton maszynę, i otoczony grubą warstwą pancerza. W wersji preview poprawiono to i teraz jest dużo, dużo lepiej, choć nadal w przypadku kilku pojazdów zdarzyło mi się np. niemal natychmiast wykonać zwrot w miejscu. Mam nadzieję, że te uproszczenia w ostatecznej wersji nie pójdą za daleko, wtedy bowiem mogłoby to wpłynąć na odbiór gry przez hardcore'owych graczy. Obawiam się też, jak te uproszczenia wpłyną na latanie samolotem i - to zastanawia mnie najbardziej - pływanie okrętami. Bo jeśli ciężki krążownik będzie lawirował po morzu tak zgrabnie jak sportowa motorówka z Saint-Tropez, gra może na tym wiele stracić - po prostu siądzie klimat.

Już teraz jednak Battlefield 1942 ukazuje spory potencjał. Nie wiem, jak zorganizowana będzie kampania dla jednego gracza (podobno ma być zastosowany system, który sprawi, że rozgrywka za każdym razem będzie inna), ale wizja mutliplayera, w którym 64 graczy przemieszcza się po jednej mapie na nogach, oponach, gąsienicach, w powietrzu i na morzu - robi wrażenie. W obecnej wersji walka z botami (swoją drogą całkiem bystrymi) czy też ograniczoną grupą innych testerów daje przedsmak tego, co może się dziać w ostatecznej wersji gry - a już teraz nie przypominam sobie, bym bawił się tak dobrze od czasów multiplayer_testu Retum To Castle Wolfenstein. A zakładając, że skala prowadzonych w Battlefield 1942 działań będzie dużo większa, czeka nas naprawdę wielka gratka.

Nie pozostaje nam w tej chwili nic innego, jak tylko czekać na ostateczną pełną wersję gry. Ta powinna trafić do sklepów w październiku, a więc już niedługo. Na obecnym etapie gra zapowiada się bardzo ciekawie, choć niestety jak dotąd autorzy uchylili jedynie rąbek tajemnicy. Ja jednak trzymam kciuki za ten ambitny, przygotowywany z rozmachem tytuł - mam nadzieję, że Electronic Arts mnie nie zawiedzie.

Tytuł: Battlefield 1942

Producent: Electronic Arts/Cenega



10/2002



NHL 2003

Wersja beta każdego programu to moment wyjątkowy w cyklu produkcji tego tytułu. To ta chwila, kiedy programiści decydują się wreszcie, by pokazać coś przedstawicielom prasy oraz graczom. Zaznaczają oczywiście, że nie jest to jeszcze produkt końcowy, ale coś, co można już obejrzeć i w co można zagrać, jak też w pewnym stopniu ocenić, a także - co najważniejsze - porównać realnie istniejący produkt z szumnymi zazwyczaj zapowiedziami i obietnicami. Jak to porównanie wygląda w przypadku NHL 2003?

Hut Sędzimir GATUNEK: SPORT

Na kilka elementów gry jej twórcy wskazują jako na najciekawsze i najważniejsze w nowej edycji NHL. Jednym z nich jest system Game Breaker, oparty o wskaźnik wypełniający się od 0 do 100% w zależności do tego, jak dynamicznie i efektownie grasz. Jeśli strzelasz dużo bramek, pięknie kiwasz przeciwników i ogólnie rozgrywasz dobry mecz, wskaźnik Game Breakera szybko rośnie, a kiedy dojdzie do maksimum. Akcja akurat przez ciebie rozgrywana jest odpowiednia (na przykład atak jeden na jeden), sposób, w jaki obserwujesz mecz, zmienia się na chwilę - wszystko zwalnia (jak w przypadku bullet time'u Max Payne'a), dźwięki stają się bardziej wyraziste, a ty masz więcej czasu, by np. lepiej przycelować. Ten system funkcjonował również w poprzedniej edycji NHL, ale w 2003 wyraźnie go poprawiono, efekt Game Breaker jest teraz bardziej spektakularny, pojawia się częściej i zawsze wiesz, że jest to nagroda za kilka ostatnich minut naprawdę dobrego grania.

Inny ważny element NHL 2003 to tzw. Dynamic Deke Control, a więc dużo większa niż uprzednio kontrola dokładnych ruchów podczas wykonywania tzw. Deke'a, a zatem kiwek oraz zwodów wykonywanych kijem. W NHL 2003 - poza standardowym jak dotąd automatycznym deke'iem, gdzie ruchy kija dobierane są przez komputer - możesz też samodzielnie ustalić, w jakim kierunku machasz kijem i tworzyć w ten sposób własne deke'i - w zamyśle po to, by lepiej utrzymywać krążek z dala od graczy drużyny przeciwnej. Niestety na klawiaturze Dynamic Deke Control jest niewykonalny, a na joypadzie zarówno w wersji PC, jak i PlayStation 2 moje starania przypominały nieudolne wymachiwanie parasolką przez babcię-furiatkę. Czyżby nowość, z której nikt nie skorzysta? Poczekajmy na pełną wersję gry.

W części tej znacznie usprawniono również system GameStory, który - jak dla mnie - wcześniej (czyli w poprzedniej edycji NHL kiedy wprowadzono go po raz pierwszy) zupełnie się nie sprawdzał. Idea systemu GameStory polegała na tym, że ten miał budować napięcie meczy i tworzyć z nich dramatyczną opowieść o starciu dwóch drużyn, przy realizacji tego celu korzystając z pracy kamer, komentarzy spikerów i pojawiających się na ekranie tablic informacyjnych. W poprzedniej edycji GameStory coś tam się niby działo, jakieś emocje były, ale tak naprawdę dalekie to było od tego, co sobie wyobrażałem po zapowiedziach prasowych. Teraz jest znacznie lepiej, podczas spotkań rzeczywiście niekiedy napięcie narasta, co więcej - niektóre historyjki rozciągnięto na kilka meczy (np. czy nowa gwiazda, pojawiająca się w zespole, pokaże się z dobrej strony w pierwszych spotkaniach?), ale nadal nie do końca dałem się przekonać działaniu systemu GameSto- ry. Być może trzeba pograć dłużej i w ostateczną wersję gry, by ten objawił się w pełnej okazałości.

Poza tym NHL 2003 to oczywiście większa, wspanialsza i ogólnie rzecz biorąc - dużo bardziej wypasiona oprawa graficzno-dźwiękowa (poza publicznością, którą nadal zastępują animowane sprite'y). Rzeczywiście całość wygląda cudownie, z każdym rokiem jesteśmy coraz bliżej odtworzenia na ekranie monitora transmisji telewizyjnych. Duża też w tym zasługa dźwięku, który poza tym, że w pełni wykorzystuje czterogłośnikowy surround, to jeszcze nagrywano go podczas autentycznych spotkań hokejowych. Już na poziomie beta gry jestem pewien, że każdy fan hokeja powinien zainwestować w poważny system nagłaśniający, by móc w pełni doświadczyć tego, na jak wysokim poziomie udźwiękowiono tę grę. Niestety miałem okazję przetestować wstępny kod tylko na bardzo mocnym komputerze, trudno zatem powiedzieć, jak to wszystko hula na słabszych maszynach, ale sportowe gry EA Sports nie są szczególnie "maszynożerczymi" programami, więc - jak sądzę - powinno być dobrze.



Co poza tym? Nowych czy usprawnionych elementów już niewiele. Twórcy gry twierdzą, że poprawili sztuczną inteligencję bramkarzy, ale nie stwierdziłem, żeby ci grali dużo lepiej niż wcześniej. Wprowadzono nowy poziom trudności Beginner oraz możliwość samodzielnego ustawienia poziomu skomplikowania, a co za tym idzie - trudności, kilku aspektów gry. To jednak już raczej kosmetyka. Na obecnym etapie NHL 2003 zapowiada się naprawdę dobrze. Oczywiście nie jest w żadnym razie przełomem, ale myślę, że nowości, poprawki i nowe składy uzasadnią zakup nowej edycji NHL (wraz z nią seria ma już 10 lat!!!). Ale z ostateczną decyzją poczekajcie na recenzję.





NHL 2003
Producent: EA Sports/Cenega

GATUNEK: RPG/STRATEGIA

Paradise Cracked

Devi (& On'ik)

Wirtualny świat jest rajem. A może jest nim rzeczywistość? Z jednej strony, wszystko, co tylko można sobie wymarzyć: luksus, szczęście, natychmiastowe zaspokojenie wszelkich potrzeb. Z drugiej, błękit nieba, zapach lasu i smak świeżych truskawek.



Idea wirtualnej rzeczywistości staje się coraz bardziej realna. To, co niedostępne w prawdziwym życiu, być może niedługo będzie można zdobyć, wkraczając do świata wykreowanego przez komputery. Ten jednak zamiast dawać wolność, może się stać ludzkim więzieniem. Do takich właśnie wniosków doszli producenci Paradise Cracked, tworząc grę-ostrzeżenie przed wkraczaniem w inną rzeczywistość.

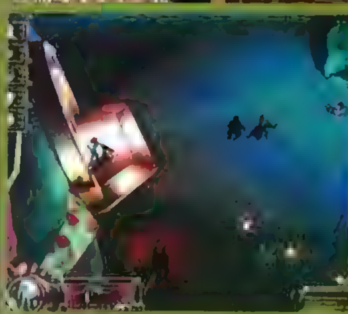
Świat przyszłości roku bliżej nieokreślonego. Jego synonimy to: ogromne możliwości nad wyraz rozwiniętej techniki i jednoczesna niemal całkowita degradacja środowiska naturalnego. Ludzie coraz częściej, upatrując w większych możliwościach technologicznych zapowiedzi lepszego życia, wszczepiają sobie implanty, które pozwalają niemal bez przerwy przebywać w wirtualnej rzeczywistości. Nie potrafią jednak zrozumieć, że to, co zdaje się dodawać im skrzydeł, tak naprawdę zamyka w ciasnej klatce.

W takim właśnie świecie, w jednym z większych miast, poznajemy głównego bohatera - Hackera. Jego pseudonim nie jest przypadkowy, gdyż Hacker włamał się na rządowy serwer i wykradł stamtąd istotne informacje. W chwili gdy zgrywał je na dysk, pod drzwiami jego domu stali już stróże prawa, gotowi za wszelką cenę odzyskać dane.

W Paradise Cracked, grze, która jest mieszanką RPG i strategii, Hacker ucieka przed policją oraz rządowymi agentami. Z czasem jednak wrogów przybywa i stają się nimi również pospolici przestępcy. Aktywność głównego bohatera nie ogranicza się mimo to do szybkiego przebierania nogami. Może przeciwników pokonać na ubitym polu - w tym celu Mist Lands, twórca gry, wyposażyli go w różnorakie narzędzia mordu. Począwszy od zwykłych pistoletów aż po możliwość przejmowania kontroli nad wielkimi robotami (albo nawet pojazdami policji), które doskonale załatwiają większość kłopotów, w jakie biedny Hacker się wplątał...



Ogólnie bronie dzielą się na dwa typy: zwykłe, wśród których znaleźć można snajperki, pistolety maszynowe, granaty (nie zwykle trudno takim cokolwiek trafić, ale jak już się trafi...) i wyrzutnie. Do drugiego należą bronie specjalne. Niełatwo jest je zdobyć - jest to możliwe jedynie po wykonaniu specjalnych i złożonych zadań. Inna rzecz, że aby użyć takiej broni, należy mieć na sobie specjalny kombinezon. A te na ziemi również nie leżą...





Paradise Cracked, jeśli ktoś do tej pory nie zauważył, to gra taktyczna z rodziny Gorky17, z widocznymi elementami rodem z Fallouta. Świat, po jakim porusza się główny bohater, to typowa futurystyczna wizja miasta. Jest ono specyficznie podzielone w zależności od statusu społecznego mieszkańców. Podobnie jak to miało miejsce w Dark Earth, sytuowani w hierarchii wyżej mieszkają bliżej słońca, w górnych częściach miasta. Biednym pozostają ciemne slumsy. Oczywiście nie trzeba tłumaczyć, w jakich kręgach będzie się obracał Hacker?

Bohater nie jest całkiem sam we wrogim mieście. Może bowiem zwerbować do pięciu postaci spośród dwunastu chętnych. W każdej chwili można je wymienić, choć niekoniecznie musi się to spotkać z wielkim entuzjazmem owych zainteresowanych. Każdy z rekrutów prowadzi własne życie i nie przyłącza się do drużyny tylko po to, by pomóc bohaterowi. Poza tym w grze napotkamy pokaźną liczbę NPC-ów (czyli postaci niebiorących czynnego udziału w grze, z ang. Non Player Character). Niektórzy mogą na przykład sprzedawać "wyśmienite" kiełbaski.

Jak przystało na grę taktyczną, zmieszaną z RPG, głównego bohatera charakteryzuje masa statystyk, niemal jak w Falloucie. Oprócz klasycznych siły i zręczności dodatkowo znajdziemy wiedzę, czujność, zdolności naprawcze (wszelka mechanika) i kilka innych. Ku mojemu zdziwieniu zabrakło wśród nich inteligencji. Czyżby ta nie była potrzebna w Paradise Cracked?

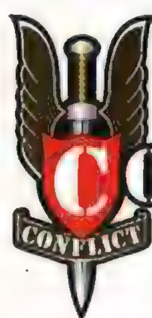
To tyle, jeśli chodzi o sprawy techniczno-obiektywne. Jak zaś przedstawiały się wrażenia z gry w wersję beta? Ogólnie wszystko było w porządku, choć pojawiły się pewne zgrzyty. Czasem w trakcie gry kamera zachowywała się cokolwiek dziwnie, zdarzały się również problemy z obsługą niektórych rodzajów broni. Nie da się również ukryć, że tytuł nie jest zbyt odkrywczy - wszystkie te elementy już gdzieś były. Ponadto wersja beta była bardzo okrojona i nie zawierała żadnych filmów, również interakcja z postaciami nie przedstawiała się tak jak powinna. Jednak usterki te w pełni rekompensowały zalety - na przykład już oprawa graficzna była - jak to w RPG - bardzo dobra. Efekty wybuchów, ślady, jakie te pozostawiały, prezentowały się niezwykle. Mimo że nie jest to oczywiście w tego typu grach najważniejsze.

Jak na razie gra pozostaje dla mnie zagadką. Po kilkugodzinnej sesji nie odkryłem nawet małej części jej tajemnic - z fabułą na czele (co akurat mogło być spowodowane brakiem intra). I nie wiem, czy akcja dzieje się w owym raju, czy poza nim. Ale odpowiedź na to pytanie na pewno zostanie ujawniona po premierze pełnej wersji.

Paradise Cracked

Producent: Mist Lands

GATUNEK: TAKTYCZNY FPS



CONFLICT: DESERT STORM

Hut Sędzimir

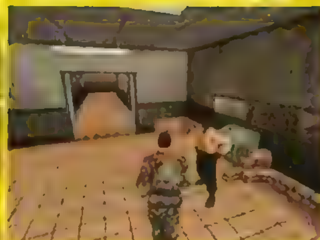
Być może wyjdę przed wami na strasznego zgreda i zasuszonego dziada borowego, który wciąż z rozrzewnieniem wspomina Great Escape na C-64, ale muszę się do czegoś przyznać. Operacja Pustynna Burza to dla mnie wciąż świeże wspomnienie. Pamiętam podawane w telewizji wiadomości o wojnie w odległym Kuwejcie, gdzie amerykańscy bohaterowie bronili biednych Kuwejtczyków i nie tak znowu biedne złoża ropy naftowej przed inwazją wojsk złego, szatańskiego wręcz Saddam Hussejna. Pamiętam to tak, jakby miało miejsce trzy, cztery lata temu. A kiedy uruchomiłem dostarczoną przez firmę LEM wstępną wersję kodu gry Conflict: Desert Storm, z zaskoczeniem odkryłem, że wojna ta rozgrywała się na przełomie 1990 i 1991 roku. Dwanaście lat temu!!! Ależ ten czas leci...



Podczas gry usiądziesz za kółkiem pojazdów zmechanizowanych.



Snajper w całej okazałości.



Trening prowadzi trzech kaprali. Wszyscy niemiłosiernie krzyczą.

Jeszcze większe było jednak moje zdziwienie, kiedy zorientowałem się, że to pierwsza gra, która tak bezpośrednio nawiązuje do tamtego konfliktu. Sprawdziłem - wcześniej nie było żadnego innego tytułu, jaki poświęcono w całości tej operacji, jaki przedstawiał wydarzenia z nią związane od pierwszych strzałów aż do ostatecznej kapitulacji Iraku. Oczywiście w kilku taktycznych shooterach pojawia się Saddam Wąs i jego wojowniczy Irakijczycy, ale zazwyczaj stanowili oni tylko tło jednej, góra kilku misji. A nie całej gry. Conflict: Desert Storm zaczyna się w nocy poprzedzającej oficjalny wybuch konfliktu, kiedy to dwóch żołnierzy zwiadu zostaje odkrytych przez Irakijczyków, tuż przy moście usytuowanym w strategicznej lokacji mapy (zresztą w dość zabawny i w sumie kompromitujący sposób).

Nie tylko jednak z tego powodu Conflict: Desert Storm godne jest zainteresowania. Twórca gry, firma Pivotal Games, postanowił zastosować inne niż obowiązujące na rynku podejście do tematu. Najprostszym wyjściem byłoby stworzenie kolejnego klonu Rainbow Six, w którym misje zaczynałyby się od planowania działań, potem skrupulatnie realizowanych z uwagą, by czasem przeciwnik za wcześnie nas nie wykrył. Inne wyjście, również stosunkowo nieskomplikowane, to po prostu zwykła, całkowicie nierealistyczna strzelanka - coś w rodzaju Soldier Of Fortune.

Conflict: Desert Storm
Producent: Pivotal Games/SCI/LEM



Cały czas musisz osłaniać tyły. Inaczej tragedia gotowa.



Pomóż koledze. Wystarczy, że użyjesz na nim apteczki.

Może być gorąco.

gdzie jeden człowiek za pomocą pokaźnego arsenału ratuje świat przed atomowym zagrożeniem i rzeszami szalonych terrorystów. W Conflict: Desert Storm natomiast rozgrywka ma być, przynajmniej w założeniu, zrównoważoną mieszanką szybkiej, pobudzającej adrenalinę akcji oraz taktycznego planowania prowadzonego na żywo w trakcie wykonywania misji. A to wszystko wzbogacone o elementy współpracy żołnierzy o różnych specjalnościach, dynamice znanej z Counter-Strike'a czy trybu multiplayer z Return To Castle Wolfenstein.

Dostarczona wersja gry pozwala mniej więcej ocenić, jak dalece udało się zamierzenia te zrealizować. Odpowiedź brzmi - bardzo dobrze. Na Conflict: Desert Storm przesiadłem się bezpośrednio z Ghost Recon: Desert Siege i muszę z całą odpowiedzialnością przyznać, że ta pierwsza daje zdecydowanie dużo więcej rozrywki. Początkowo nie mogłem się przestawić na bardziej zręcznościowy charakter wykonywanych zadań - wydawało mi się, że autorzy posunęli się zbyt daleko w uproszczeniach, ale bardzo szybko wsiąkłem w Conflict: Desert Storm. To taki "shooter dla myślących", gdzie nie musisz się za bardzo przejmować tym, że przeciwnik za szybko cię zobaczy, ale też stosowanie taktyk w stylu Clinta Eastwooda czy Johna Wayne'a nie zaprowadzi cię daleko.

fionych przez wroga żołnierzy. Każdy z nich ma żółty pasek energii, który zmniejsza się przy kolejnych przyjętych "na klatę" kulkach. Kiedy spadnie do zera, żołnierz wali o glebę, jednak pojawia się nowy pasek energii - tym razem czerwony; ten maleje wraz z upływem czasu. Jeśli zdążysz dobiec do takiego żołnierza z apteczką, możesz jeszcze postawić go na nogi. A warto, bowiem żołnierze opisani są kilkoma współczynnikami, jakie określają ich umiejętności w posługiwaniu się różnymi typami broni (pistolety, karabiny itd.) czy apteczką. Po każdej ukończonej misji widzimy dokładne statystyki m.in. celności i ości zabitych przeciwników - na ich bazie obliczana jest liczba punktów doświadczenia przyznawana każdemu członkowi oddziału. Ponieważ żołnierze przechodzą z wcześniejszych misji do późniejszych (po pierwszych etapach tworzy się już zgrana paczka), warto dbać o każdego z nich. Poza udzielaniem pomocy medycznej można przekazywać podkomendnym amunicję, broń i inne przedmioty, co pozwoli uniknąć głupich sytuacji, kiedy cały oddział leży, bo jednemu zostało trochę nabojów, ale nie może ich oddać kolegom.

Na obecnym etapie prac Conflict: Desert Storm zapowiada się bardzo ciekawie, ciągle jednak ma kilka wad. To gra przygotowywana pierwotnie na konsolę (wersja na PlayStation 2 ukaże się nieco wcześniej przed wersją PC), dopiero później przeniesiona na PC-ty. Widać to w przypad-


Dzięki systemowi namierzania laserowego bombardowanie sprzymierzonego lotnictwa będzie szczególnie skuteczne.


Noktowizor wykonano w Desert Storm szczególnie efektownie.


Dzięki słuchawce masz stały kontakt z podkomendnymi.

Misje, stawiane przed graczem w grze, na pierwszy rzut oka wydają się dość standardowe - zresztą trudno chyba wymyślić coś więcej niż ratowanie więzionych żołnierzy, niszczenie wrogiego parku maszynowego czy wysadzanie ważnych obiektów wojskowych. W trakcie wykonywania tychże zadań schematyczności wcale się nie czuje, głównie dlatego, że misje skonstruowano jak w dobrym scenariuszu wojennego filmu. Wprowadzenie do etapu, zrealizowane na engine'ie gry, ukazuje wydarzenia, jakie miały miejsce przed rozpoczęciem misji. Przy każdym z pomniejszych jej celów (maksymalnie jest ich 7 na każdym etapie) również dzieją się sceny rodem z Hollywood - np. w jednej z bocznych uliczek kuwejckiego miasta spotykasz się z członkiem własnego oddziału, który wyruszył wcześniej na zwiady, kiedy nagle zaskakuje was patrol wroga wychylający się niespodziewanie zza rogu. Efekty graficzne, jakie zastosowano w grze, także dają klimat filmowej nadrealności, choćby przelatujące pociski - te zostawiają smugi rodem z "Matrixa", a trafieni przeciwnicy zawsze walą się na glebę w efektownym stylu; kiedy zaś żołnierz, którego właśnie prowadzisz, dostanie kulkę, towarzysząca akcji muzyczka zwalnia (tak jakby nagle zaczęło wciągać taśmę), a wraz z nią twój podkomendy pada w zwolnionym tempie na ziemię. Takie efekty powodują, że przymykasz oko na uproszczenia pojawiające się w grze, wiadomo bowiem, że nie ma to być realistyczna symulacja pola walki (od tego jest Operation Flashpoint), a emocjonująca, pełna niebezpiecznych sytuacji relacja z pierwszej linii frontu.

W większości misji - poza żołnierzem, którym kierujesz - pojawiają się też inni wojacy. Możesz im wydawać proste polecenia (pójdź tam, odwróć się w tym kierunku, otwórz ogień, chodź za mną, zajmuj pozycję), dość dobrze radzą sobie zaatakowani, a także są niezwykle skuteczni w zaczepnej walce z przeciwnikiem. Autentycznie - zdziwiłem się, kiedy jeden z moich ludzi z własnej inicjatywy rzucił granatem w nadjeżdżającą ciężarówkę pełną żołnierzy wroga - tym bardziej że w tym samym czasie ja, strateg od siedmiu boleści, zastanawiałem się, jak ich wszystkich skosić, gdy już zaczną zeskakiwać z paki. Mimo wszystko nie licz na to, że członkowie twojego oddziału wykonają misję za ciebie (jak np. w Global Operations). To raczej bardzo mocne wsparcie ogniowe, coś w rodzaju skrzydłowych z symulatorów lotu, których musisz dobrze poprowadzić, by odnieść sukces. Możesz przełączać się między aktywnymi żołnierzami, zatem nie ma tu jednego dowódcy, ale zawsze od gracza, nie od sztucznej inteligencji - zależy powodzenie misji.

Conflict: Desert Storm to kilka całkiem niezłych pomysłów. Gracze na pewno docenią zapożyczony z Counter-Strike'a sposób traktowania tra-

ku grafiki, która w typowy dla PS2 sposób - z jednej strony - jest prostsza (mniej polygonów, mniejsza ilość tekstur, brak zaawansowanych efektów graficznych) od olśniewających cudów, jakie pojawiają się ostatnio na "blaszakach", z drugiej zaś strony - nie przeszkadza to wcale, by cieszyć oko estetycznym i funkcjonalnym wyglądem. Tak już pewnie pozostanie, bo konkretniejsza zmiana engine'u wymagałaby dużo więcej czasu, niż go pozostało do premiery, i dużo więcej zachodu, niż jest to warte. Z myślą o konsolach przygotowano też interfejs - i to już poważniejszy problem, bowiem zastosowane tu rozwiązania są - po pierwsze - dużo mniej przyjazne dla użytkownika klawiatury niż joypada, po drugie - np. zmiana broni w ogniu walki przestaje być kwestią wciśnięcia jednego klawisza, a staje się walką z kilkoma klawiszami naraz. Dobrym wyjściem z sytuacji byłoby wprowadzenie wyboru między interfejsem konsolowym a PC-towym. Poza tym w kodzie gry nadal pozostają mniej istotne błędy, np. podczas treningu, kiedy prowadzący go sierżant mówi (a właściwie krzyczy), by wcisnąć taki czy taki klawisz, na ekranie kilkakrotnie pojawia się rysunek przycisków joypada do PS2, zamiast odpowiedniego klawisza klawiatury. Również z myszką miałem drobne kłopoty, momentami "chodziła" dość opornie. To jednak na pewno będzie usunięte do czasu zapowiadanej na połowę września premiery gry.

Conflict: Desert Storm może się okazać naprawdę dużym przebojem. Tematyka gry jest atrakcyjna, sposób rozgrywki utrzymuje równowagę między elementami zręcznościowymi a realizmem, a tryb dla wielu graczy może się stać silnym konkurentem nawet dla Counter-Strike'a. Poza tym dużo tu wartościowych, niewszędzie spotykanych rozwiązań - m.in. prowadzenie pojazdów, korzystanie ze stałych - zamontowanych w gniazdach - karabinów maszynowych, przywoływanie wsparcia artylerii lub lotniczego. Warto poczekać - premiera już w drugiej połowie września.

Czy będziesz chciał w to grać?

Czy Conflict: Desert Strom to tytuł dla ciebie? Czy spędzisz przy nim co najmniej kilka nieprzespanych nocy? Trapią cię te kwestie? Czas z tym skończyć!!! Rozwiąż nasz psychotest, a dowiesz się, czy będziesz chciał zagrać w C:DS.

Lubisz gry komputerowe?

Tak.
Nie Stary, chyba pomyliłeś magazyn. To nie "Tygodnik Działkowca".

Lubisz gry, w których akcja jest szybka i dynamiczna?

Tak.
Nie Zagraj lepiej w Chessmastera, świetne szachy, w których będziesz miał dużo czasu do namysłu.

Lubisz, kiedy w strzelankach trzeba trochę pomyśleć?

Tak.
Nie Gra dla ciebie to Serious Sam - zero główkowania, tylko czysta jatka.

Lubisz, kiedy twoje gry są ultrarealistyczne i bardzo trudne?

Tak.
Nie Chcesz prawdziwej wojny bez filmowych efektów specjalnych? Zainwestuj w Operation Flashpoint i dodatek Resistance.

Czyli masz ochotę na taktyczny FPS. Czy musi być rozgrywany we współczesnych realiach?

Tak.
Nie Jeśli nie zależy ci na współczesnych polach walki, możesz zagrać w Hidden & Dangerous - jest okazja, bowiem ukazało się właśnie wznowienie tej gry w wersji Deluxe. Ale Conflict: Desert Storm też może ci się spodobać.

Tak! Conflict: Desert Storm to gra dla ciebie. Zaprzyjaźnij się ze świnką-skarbonką - premiera jeszcze we wrześniu.

GATUNEK: SIM

Echelon: Wind Warriors

On'ik

Smagany wiatrem Echelon podjął ostatnią próbę ucieczki. Ze wszystkich stron atakowały go znacznie lepsze symulatory lotu. Rozpaczliwie krzycząc w głośnik radia 'mayday!' i bezwiędnie wybijając palcem SOS leciał ku górom, by zmylić przeciwników. Ci jednak byli zbyt wprawni, by pozwolić się mu schować na bezpiecznym terenie. Otoczyli go i już mieli zadać ostateczny cios, gdy w radiu Echelon usłyszał "masz wsparcie z kierunku za pięć dwunasta!". Ratunek nadchodzi!

Ciekawe jedynie, jak bardzo będzie on skuteczny. Pierwszy Echelon nie był pozbawiony wad, wręcz przeciwnie (polecam przeczytanie ramki). Trzeba się jednak zgodzić ze stwierdzeniem, że był on materiałem na wspaniałą grę. Coś jednak "nie zagrało" w trakcie realizacji. Niedługo na ekranach peceтów pojawi się dodatek do gry. Zazwyczaj jestem zdziwiony tym, że robi się rozszerzenia do gier, które okazały się porażką, jednak nie w tym przypadku.

Grafika pierwszej części jeszcze się nie zestarzała i wciąż wygląda olśniewająco. Wind Warriors korzysta z tego samego engine'u graficznego, rozwijając jego możliwości do granic wytrzymałości. Tekstury są diablo szczegółowe - w grze użyto zaawansowany mip mapping: efekt pozwala zmieniać wygląd tekstur w zależności od odległości statku gracza od obiektów. Wzrost jakość grafiki jest przez to zachwycający, a wymagania sprzętowe nie są aż tak wielkie.

Jeśli wierzyć zapewnieniom producentów, Echelon WW będzie działał już na Pentium II 450 MHz ze 128 MB RAM-u i akceleratorem z 8 MB na pokładzie. Przy tak słabej (jak na dzień dzisiejszy) konfiguracji nie ma jednak co liczyć na płynną grę w jakichkolwiek innych detalach niż najniższe. Ja pozwoliłem sobie na uruchomienie wszystkiego w maksimum - tyle, że grałem na półtoragigowym Pentium IV...

Czy któregoś z czytelników interesuje fabuła? O, widzę kilka uniesionych rąk - reszta może od razu przeskoczyć do kolejnego akapitu. Akcja dodatku zaczyna się w 2351 roku dokładnie na tych samych terenach, co w przypadku pierwszego Echelona. Gracz wciela się w postać Jasona "Wolfa" Scotta, pilota Federacji Galaktycznej. Jak zwykle jego celem będzie szerzenie pokoju i porządku - będzie walczył o pokój do ostatniego naboju, a o porządek do ostatniego zniszczonego budynku. Ot, paranoiczny strzelankowy standard.

Do przejścia aż 40 misji bojowych. Podczas nich napotkać można niemal 100 pojazdów, tyleż obiektów naziemnych i około 30 samolotów. Niektóre pojawiły się już w pierwszej części Echelona, resztę dodano w Wind Warriors. Na tym oczywiście zmiany się nie kończą. Statki zyskają również nowe uzbrojenie, gracze będą mieli możliwość poproszenia o wsparcie naziemną obronę przeciwlotniczą. Ogólnie cały system wydawania rozkazów ma być daleko bardziej rozbudowany, co jest ukłonem w stronę graczy bez dostępu do Sieci (także tej lokalnej), a chcących poczuć się jak część wielkiej społeczności, wspólnie walczącej o jeden cel.

Mimo to Wind Warriors to gra przeznaczona raczej dla tych szczęśliwców, którzy mogą grać po Sieci. To właśnie oni najbardziej byli zawiedzeni pierwotną wersją Echelona. Tym razem wszelkie mankamenty nie mają prawa wystąpić, a gra ma wprost śmigać po łączach. Twórcy dedykują jej [illegible] serwer, na którym będą mogli spotykać się gracze z całego świata za pośrednictwem Internetu. Zapowiada się to ciekawie - może wreszcie Echelon WW spodoba się redakcyjnym miłośnikom stareńkiego Tie Fightera?

Słowo o przodku

Echelon poniósł klęskę (w CDA dostał ocenę 5/10) ze względu na spore problemy z poziomem trudności (horrendalnie wyśrubowanym!) i nieudanym multiplayerem. Nie był też specjalnie dopracowany - np. niezwykle istotny w symulatorach (nawet tych zręcznościowych, do jakich gra się zaliczała) HUD wołał o pomstę do nieba. Podobnie jak i kilka mniej istotnych elementów. Pierwszy Echelon nie był jednak całkowitą porażką. Wręcz przeciwnie. Drzemał w nim ogromny potencjał. Już na pierwszy rzut oka powalał grafiką oraz możliwościami engine'u - zawiedli jedynie beta-testerzy, na których producenci chyba postanowili zaoszczędzić. A to się mści. Teraz Wind Warriors ma szansę, by naprawić błędy poprzednika. Czy to się uda?



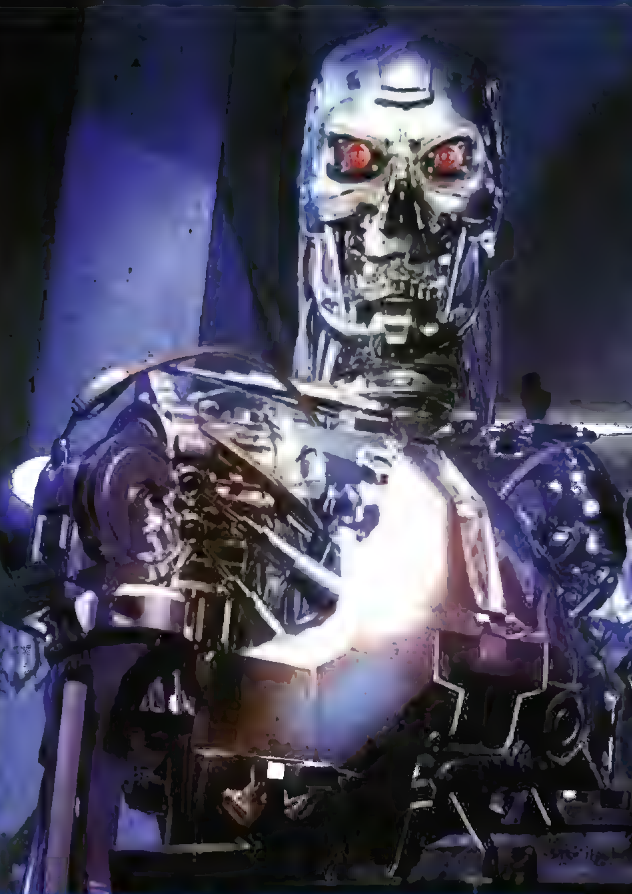
Niestety grając w wczesną betę, już dało się zauważyć, że autorzy nie poprawili ogromnej wady Echelona. Wciąż jest on niemożliwie trudny - sterowanie jest dość skomplikowane, a przeciwnicy komputerowi nie pozostawiają graczowi żadnych szans - są bardzo szybcy i zdecydowani. Bez kilkugodzinnego treningu niestety się nie obejdzie. Warto jednak zauważyć, że autorzy ponownie dali graczom możliwość włączenia opcji nieśmiertelności w menu - rozwiązanie to bardzo dziwne, ale na pewno przyczyni się zapobieżeniu wystąpienia frustracji u części graczy.

Moje pierwsze wrażenie - mimo katastrofalnej awaryjności bety - całkiem pozytywne. Co prawda, wydaje się, że zmian w stosunku do pierwowzoru jest niewiele, jednak poprawiono większość podstawowych błędów. Pytanie tkwi jednak w tym, czy ci, którzy już raz się sparzyli, zaryzykują ponownie. Zwłaszcza że Echelon Wind Warriors to byt samodzielnym - nie będzie wymagał obecności części pierwszej, by działać. Na szczęście nie musicie decydować już teraz, lepiej poczekajcie, aż pojawi się recenzja.

① **Echealon WW**

Producent: Buka

Gamewalker



W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie - kto...) i patrzy na nie tak subiektywnie, jak tylko można. Zatem niejednokrotnie jego opinie i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów. Ale dzięki temu macie pełniejszy obraz danej gry...

Skala ocen

1 - po prostu dno ... niegrywalna gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1 [...] przy czym jako z wdzięczności]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, która właściwie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą.

3 - cienka gra, ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik 3-.

4 - raczej cienka, ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik 3. Grać w to można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta.

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik 3+.

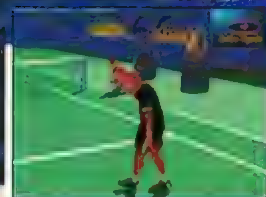
6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie godne pochwały. Szkolny odpowiednik 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra: dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo lepsza od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra, praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli jakieś ma, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafika i muzyka stanowczo powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieważne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre!) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczęka ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik 6. Kupować w ciemno!



Agassi Tennis Generation 2002

- **Gatunek:** sportowa ■ **Ocena:** 6
- **Wymagania:** PIII 500, 128 MB RAM, WIN 98/2000/Me/XP, akcelerator
- **Główna zaleta:** da się pograć (przez chwilę)
- **Największa wada:** realizm, grywalność



W skrócie:
Jak widzę w tytule słowo "tenis", mam już alergię. Co się wszyscy tak uparli, żeby robić symulacje tegoż (licencje za darmo rozdają czy jak?). Tym bardziej że większość z nich jest prawdę powie dziawszy - do kitu. Czy to graficznie, czy pod względem realizmu. Jak dla mnie, ta pozycja jest pod kreską - tzn. 5 to górny pułap tego, co bym jej dał, gdybym pisał recenzję. Główne za to, że po godzinie grania zaczynasz marzyć o tym, by wyłączyli prąd. Poza tym w grze komputer kantuje aż miło - co prawda, można odpowiadać pięknym za nadobne - ale czy taka gra ma w ogóle sens? Ani to ładne, ani realistyczne, ani wciągające. Nie, 5 to też za dużo. 4+ - to moje ostatnie słowo.

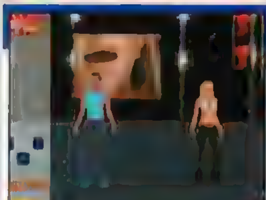


Age of Wonders 2 PL

- **Gatunek:** RTS ■ **Ocena:** 8 (lokalizacja)
- **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, WIN 98/ME/2000/XP
- **Główna zaleta:** sporo fajnych bonusów
- **Największa wada:** lektorzy



W skrócie:
To będzie BARDZO w skrócie, bo czepiać się można tylko pompatycznie brzmiących głosów lektorów (czy ktoś nie powiedział im, że nadmierna powaga może się okazać śmieszna). Chwalić natomiast można spolszczenie (bo baboli nie widziałem - ale i na kolana nie rzuciło) oraz przemyślane (bo przydatne!) bonusy: soundtrack i dodatkowy dysk ze scenariuszami. To rozumiem - większość z nich, jakie dostaję w pudełkach z grami, ląduje albo w koszu, albo u znajomych małolatów, którzy się tym jarają. Ale tych nie oddam. Mowy nie ma.



Britney's Dance Beat

- **Gatunek:** arcade/s m? ■ **Ocena:** 3
- **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator, 8 MB
- **Główna zaleta:** dla fanów Britney - gra jako całość
- **Największa wada:** dla reszty populacji - gra jako całość



W skrócie:
Cieszę się, że nie musiałem tego recenzować (a wy uważacie, że my mamy łatwe życie)? Grafika MO sprzed lat pięciu, tego, że to konwersja z konsoli (i to marna) ukryć się nie da za skarby świata. Ponadto jeszcze Britnejka w tytule (i nie tylko). Opowiem wam dowcip: "Pielęgniarka zdaje egzamin. Dostaje pytanie "jak wywołać wymioty u pacjenta". Odpowiedź: »palec wskazujący lewej ręki do gardła. Palec wskazujący prawej ręki w odbytnicę. Jeśli to nie pomaga - zamienić palce miejscami«. (Obleśne, prawda?) Ja uzupełniłbym pointę o jedno zdanie: a jak to nie pomoże - dać tę grę. Papka, fastfood, trociny i kiszka z grochem. To już wolałbym raczej - mając jako alternatywę tę gierkę - oglądać Discopolo Relax (czy jak to się zwie) na Polsacie. Dla mnie - absolutna jedynka. Wszystkie fanki/fanów Britney przepraszam - ja tej pani nie trawię, nie trawię jej muzyki, nie trawię gry z jej udziałem.



Crazy Taxi

- **Gatunek:** zręcznościowa samochodówka
- **Ocena:** 8
- **Wymagania:** PII 500 MHz, 64 MB RAM, akcelerator: 16 MB
- **Główna zaleta:** grywalność! !
- **Największa wada:** duże realne wymagania sprzętowe



W skrócie:
No, jakby to powiedzieć... Carmageddon na wesoło? Albo Tony Hawk Pro Taxi Driver? No, może nie do końca (o rozjeżdżaniu ludzi raczej zapomnijcie, natomiast rozmaite kombosy robić wręcz należy). Ale ze wcielamy się w "kopniętego" taksówkarza, nie powinniście się temu dziwić. Po prostu szaleńczo szukasz klientów i jeszcze bardziej szaleńczo wozisz ich tam, gdzie sobie tego życzą. Zapytacie się pewnie, co w tym takrajcującego? Odpowiadam: dopóki nie zagracie i tak nie zrozumiecie. Niestety konwersję na PC przeprowadzono bez specjalnej dbałości o optymalizację kodu - gra na podanych wyżej wymaganiach co prawda uruchamia się, ale... żeby naprawdę się nią cieszyć, trzeba dwa razy silniejszego procka, 4x tyle pamięci i GF 3. A żeby śmigała, przed 500 należy postawić 1 i kupić GF 4... ech. Do tego graficznie też rewelacyjna nie jest...





Delta Force: Task Force Dagger

Gatunek: FPS **Ocena**: 5
Wymagania: C400, 64 MB RAM, akcelerator
Główna zaleta: kilka nowych, ciekawych rozwiązań
Największa wada: gra przypomina buraczane pole



W skrócie:

Czyli o tym, jak dzielni Amerykanie glupich talibów pogonili. Tak - glupich. Doslownie. AI sterująca talibami jest glup a jak but. Z innych ciekawostek - komandosi nie potrafią sforsować ogrodzenia - inaczej jak przez bramę nie wejdą. A takich kwiatków jest sporo. I mimo że wprowadzono kilka naprawdę sensownych zmian (m. n. można zbierać broń poleglych i wykorzystywać bezzałogowe samoloty zwiadowcze), to jednak - w moim mniemaniu - w czasie gry widziałem więcej wad niż zalet. Tym samym ocenę 5 uważam za nieco przesadzoną. Sam dalbym 4, może 4 + w porywach. No, niestety Novalogic wyjątkowo się tu nie popisalo. Albo beta-testerzy wzięli kasę za nic - albo w ogóle nie było beta-testów. Tym samym gra ma dla mnie status bety...



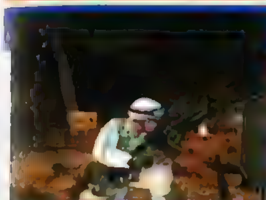
Eurofighter: Op. Ice Breaker

Gatunek: arcade/sim **Ocena**: 6
Wymagania: P266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, 600 MB na HDD
Główna zaleta: fajna zabawa - mimo wszystko
Największa wada: mało nowego jak na "złotą wersję"



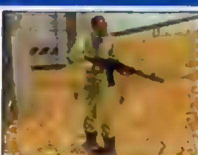
W skrócie:

To golden version calkiem niezlej strzelawki z elementami symulacji. Dopieszczono troszkę engine, dodano kilka nowych misji i dorzucono poradnik strategiczny. Zakres zmian nie za duży. Ale tym, którzy grali w wersję podstawową (i przypadla im do gustu), pewnie wystarczy. Tym zaś, którzy przymierzają się do gierki, mówię, że realizmu w niej naprawdę niewiele. Tak naprawdę to skomplikowana strzelanina z domieszką symulatora. Ale to doslownie parę kropel - trudno je dostrzec. Zatem fanom symulacji - odradzam.



Ghost Recon: Desert Siege

Gatunek: FPS/sim **Ocena**: 7
Wymagania: PII 450 MHz, 128 MB RAM, akcelerator: 16 MB
Główna zaleta: bardzo trudne - wyzwanie dla gracza
Największa wada: gra się fajnie, ale szybko się nudzi



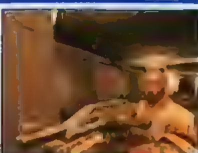
W skrócie:

Właściwie mógłbym tu napisać niemal to samo, co przy omawianiu dodatku do Op. Flashpoint. Twórcy obu wyszli z logicznego założenia, że skoro pack musi mieć zainstalowaną oryginalną wersję gry, znaczy to, że a) przeszli ją b) i mają chęć na więcej. Stąd dodatki adresowane są do asiorów, a nie takich cieniasów jak niżej podpisany. Zatem moje marudzenie na poziom trudności tego packa wcale nie musi być dla nich ostrzeżeniem przed zakupem - może raczej gwarancją, że będą naprawdę musieli stanąć na głowie. Chcialbym tylko zauważyć, że 8 nowych solowych misji + 4 mapy w multiplajerze to dość niewiele jak na dodatek, nawet jeśli rozgrywa się pod palącym etiopskim słońcem. Za to wygórowany poziom trudności - obniżyłbym ocenę do 6. Ale też wielkim fanem GR nigdy nie bylem, co należy wziąć pod uwagę.



Gore

Gatunek: FPP/akcja **Ocena**: 7+
Wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000/NT4/ME/XP
Główna zaleta: można pograć
Największa wada: nic, co mogloby zachwycić, zaś wiele, czego można się czepić



W skrócie:

Hm, tu chyba nie do końca zgadzam się z oceną wystawioną przez Szanownego Kolegę. Czemu? Bo, zwyczajnie, nie potrafilem odkryć, czym w tej grze można się rajcować. Wirtualną rzeczywistością? Dla mnie każda gra jest czymś takim. Eliminacją terrorystów? Wolę Counter-strike a. Rzeźnią w FPP? Serious Sam czy choćby Red Faction zostawiają Gore dwa okrążenia wstecz. Multiplayerem? UT rządzi i Gore może mu buty czyścić. Grafiką? Hm, musialbym przespać ostatnie trzy lata. Grywalnością? Przeciętna. Cóż zostaje? AI? Gdzie? Gdzie? To już chyba w Doom 2 była ciut lepsza. Gdybym miał dobry humor, dałbym 5+. W zwykłym nastroju - góra 5. Gra chyba tylko dla najbardziej zdesperowanych fanów FPP, którzy koniecznie muszą co miesiąc grać w coś innego. Reszta może sobie odpuścić.



Hooters Road Trip

Gatunek: FPP/akcja **Ocena**: 2
Wymagania: PII 350 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000/NT4/ME/XP
Główna zaleta: można pograć
Największa wada: nic, co mogloby zachwycić, zaś wiele, czego można się czepić



W skrócie:

Ładny samochód + ładna panienka, najlepiej w bikini. I jakby tak połączyć te dwie rzeczy... ale będą się faceci podniecać. Taka myśl zaświtała pewnego - zapewne ciężkiego, bo poimprezowego - dnia w głowach szefów pewnej firmy. Jakby to delikatnie powiedzieć - dziecko poczęte w tak niesprzyjających okolicznościach może się okazać tylko potworkiem. Jego widok sprawia zapewne przykrość tak rodzicom, jak i otoczeniu. I po co to było? Lepiej pograć w antyczny Test Drive (powiedzmy 4), a potem popatrzeć na plakat czy reklamę z modelką w bikini. Taniej wyjdzie. I nie będziecie się wkurzać...



Jazz & Faust PL

Gatunek: przygodówka **Ocena**: 6+ (lokalizacja)
Wymagania: P2 266, 32 MB RAM, akcelerator
Główna zaleta: gra jest po polsku
Największa wada: zbyt tanich i młodych tłumaczy zatrudniono



W skrócie:

Nie jestem aż takim purystą językowym jak El General. Stąd nie jestem tak wrażliwy na rozmaite potworki językowe, jak też np. na to, że postać w grze fantasy mówi współczesną polszczyzną, zamast tych "azaliż waćpan suponujesz, żem ci ja bidnasem złamanym jest?!". Tym niemniej czasem, gdy gram w lokalizowane gierki, mam wrażenie, że ktoś obok mnie skrzypi paznokciami po tablicy szkolnej - kiedy trafię na jakieś totalnie już, za przeproszeniem, spieprzone tłumaczenie. W czasie gry w J&F takich zgrzytów nie było za wiele - czasem mimo wszystko rozlegały się. Nie wiem, jakich tłumaczy zatrudnia Manta, ale niekiedy mam wrażenie, że lepiej znają język obcy niż ojczysty (czasem tylko - patrz: Primitive Wars; trafiają się tacy, którzy nie znają żadnego z nich), a i lat za dużo nie mają. Albo też wyznają zasadę, że młodzieżowy slang jest obecnie kanonem poprawnej polszczyzny. I potem - czasem - to właśnie zgrzyta. Ogólnie jednak czepiać się nie będę. Dla mnie - 6, 6+



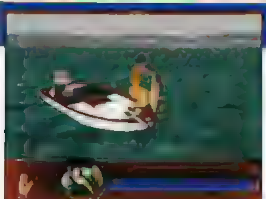
Mafia

Gatunek: sim/akcja **Ocena**: 9 (znak jakości)
Wymagania: PIII 500, 128 MB RAM, akcelerator 16 MB
Główna zaleta: klimat, realizm
Największa wada: liniowość



W skrócie:

Jeśli GTA wydaje ci się zbyt arcadowe, pragniesz prawdziwie mrocznego klimatu i nie chcesz być typowym ulicznym bandziorem, a członkiem włoskiej mafii, spróbuj tej gry. Mocne wrażenia gwarantowane. Duży realizm - tym bardziej (jazda samochodem... niam). Co prawda, pewna liniowość fabuły nieco udziwniona mapa troszeczkę psują ogólne wrażenia... ale tak czy inaczej - dla graczy jest to "propozycja nie do odrzucenia" - jak to mówili w "Ojcu Chrzestnym". !Bomba!



Matt Hayes Fishing

Gatunek: sim **Ocena**: 7
Wymagania: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, akcelerator 3D
Główna zaleta: do wyboru sporo rzeczy, które można tam robić
Największa wada: oprawa graficzna



W skrócie:

Na ryby, panowie, na ryby! Ale może nie wszyscy - ja nie lubię polowań (w żadnej odmianie), a nawlekanie robaka na haczyk mam za akt wysoce niehumanitarny. (Jeśli ktoś ma inne zdanie, niech na próbę wbije haczyk w własny pośladek, a potem pogadamy.) Do symulacji łowienia ryb podchodzę zatem bez entuzjazmu. I najnowsza propozycja z tej serii nie zmieniła tego stanu rzeczy. Doceniam wysiłek autorów, by uatrakcyjnić grę - ta nie polega bynajmniej na wpatrywaniu się w spławik. Ale patrząc na grafikę, wstrząsa mną chyba tak samo jak myśl o nadzianiu dżdżownicy na haczyk. Jak dla mnie - 5, może 5+. Ale dla fanów moczenia kija (chodzi o wędkę, proszę ja panów, wędkę!) może się okazać dużo atrakcyjniejsza. Cóż, gusta i guściki...



Michael Schumacher Kart 2002

Gatunek: samochodówka **Ocena**: 8
Wymagania: PIII 450MHz, 64 MB RAM, akcelerator: z 16 MB
Główna zaleta: grywalność, grafika
Największa wada: mało tras



W skrócie:

Masz kierownicę? Wolisz automatyczną skrzynię biegów (tzn. nie lubisz zawracać sobie głowy zmianą biegów). Nie wymagasz od gry maksymalnego realizmu i zadowalasz się raczej przyjemnością płynącą z grania i dobrze oddanym poczuciem prędkości? Jeśli na wszystkie pytania odpowiedziałeś "tak" - to gra dla ciebie. Jeśli dominują odpowiedzi na "nie" - raczej w nią nie inwestuj, bo będziesz pomstował. Ja zaliczam się do pierwszej grupy (poza tym że nie mam kierownicy), więc ogólnie tytuł mi się podobał - tak na 6+/7. Ale gdy pożyczyłem to ustrojstwo, zrozumiałem, że granie w nią z klawiatury to jak gra w Quake 3 w rozdzielczości 640 x 480. Pewnie można - ale to już nie to.

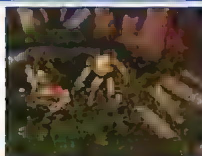


GAMEWALKER



Neverwinter Nights

Gatunek: RPG **Ocena:** 10 (znak jakości)
Wymagania: PII 450, 98 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator z 16 MB i OpenGL
Główna zaleta: za wiele by wymieniać
Największa wada: nie ma takiej, którą można by uznać za "dużą", więc...

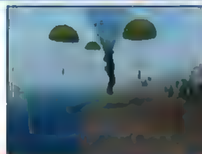


W skrócie:
Szczerze mówiąc – nie grałem. Tzn. grałem tak niewiele, że nie będę się nad nią wymądrzał. A a jeśli gra dostała 10, oznacza to, że paru redakcyjnych rolplejowców uznało ją za grę z najwyższej półki. Zatem wypada zaufać tej zbiorczej opinii, nieprawdaż? Głównie pobawiłem się... edytorem. Ale jeśli gra trzyma taki poziom jak edytor (a zakładam, że tak jest), sam pod tą dyszką nie mogę się nie podpisać. Poprzeczka ustawiono wysoooko w górze, proszę twórców gier RPG...

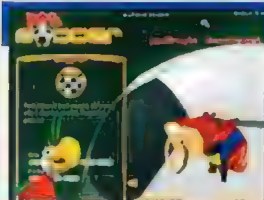


Op. Flashpoint: Resistance

Gatunek: FPS/sim **Ocena:** 8
Wymagania: 500 MHz, 128 MB RAM, karta min. 16 MB
Główna zaleta: dużo zmian na lepsze
Największa wada: Jezu, "tylko dla orłów"!



W skrócie:
Op. Flashpoint to gra, która nauczyła mnie pokory - jednocześnie doprowadzając do wściekłości (jak każdego, kto grał i zginął po półgodzinnym pełznięciu od jednego strzału wroga). Sporo czasu upłynęło, zanim poczułem się w niej pewnie. Nawet wydawało mi się, że jestem całkiem dobry. Takowe mniemanie miałem aż do momentu zetknięcia się z tym dodatkiem. Nagle okazało się, że wszystko, co umiem - to za mało, by przeżyć. Ech... pomijając ową frustrację, reszta gry zapisana jest w moim umyśle w rubryczce "zachwyt on". Nie będę się wdawał w szczegóły - wygląda lepiej, realizmu i giwer więcej... no, wymagania sprzętowe też jakby większe. A do tego 25 misji single player (20 w kampanii, 5 samodzielnych). Trudnych jak cholera - ale może właśnie w tym ich urok?



Pet Soccer

Gatunek: arcade/sport **Ocena:** 7
Wymagania: PII 366 MHz, 64 MB RAM, akcelerator: 16 MB, Win9x/00/ME/XP
Główna zaleta: zabawna gierka
Największa wada: nietrudno rozszyfrować schemat gry komputera

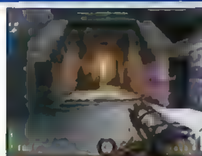


W skrócie:
Piłka nożna (jak i innych gier sportowych) w wersji komputerowej i dla maniaków realizmu nie za bardzo trawię. Jednak parodię czy pastisz takowej łykam - jak się okazuje - z przyjemnością. Tym większą, że to nasze rodzime dzieło. Stąd i humor trafia do polskiego gracza! Wizualnie też niczego sobie. Zatem gdzie tkwi haczyk? Otóż, komputer konstruuje własne akcje bardzo schematycznie. Kiedy to rozszyfrujesz i zastosujesz kontrschemat, będziesz wygrywał - jak chcesz. Do tego dochodzi kilka innych niedoróbek. Wygląda też, jakby twórcy zatrzymali się w pół drogi - tzn. wymyślili ogólne założenie, ale potem nie chciało się im popracować nad szczegółami, "dobajerować" rozgrywkę, rozwinąć humorystyczny potencjał tkwiący w takim podejściu do piłki nożnej. Szkoda. Aha - w pudełku znajdziecie grę planszową oraz 4 nalepki (na szczęście bez Pokemonów).



Return To Castle Wolfenstein: Game Of The Year Edition

Gatunek: FPP **Ocena:** 7
Wymagania: PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000/XP, akcelerator
Główna zaleta: trochę nowych rzeczy...
Największa wada: ...ale nic, czego by nie można ściągnąć z Sieci



W skrócie:
Za 50 zł otrzymacie grę, patche, trochę nowych map oraz pełną wersję Wolfenstein 3D. Czy warto? Trudno powiedzieć. Fani już dawno mają pełną wersję w domu, nie-fani - tak nie kupią... Poza tym nie czarujmy się - zmiany w stosunku do pierwotnej wersji Wolfa są raczej kosmetyczne, a wszystko, co macie na owym CD, bez problemu ściągniecie z Sieci (o ile naturalnie macie dostęp). Decyzję o zakupie - lub olaniu - pozostawiam każdemu z czytelników do samodzielnego rozważenia.



Siberia

Gatunek: przygodowa **Ocena:** 9
Wymagania: PII 350, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/Xp, akceletator: 16 MB
Główna zaleta: kliiimat! Grafa!
Największa wada: że jeszcze jej nie ma w polskich sklepach



W skrócie:
Mmmm... jaka błogość. Nareszcie PORZĄDNA, duża gra przygodowa, niebędąca kolejnym nudnawym tytułem edukacyjno-przygodowym rodem z RIP Cryo. Tym razem fanom przygodówek trafił się soczysty i smakowity kawał mięcha, w którego tworzeniu maczał paluszki twórca Amerzone'a. Gra jest NAPRAWDĘ klimatyczna - nieco wręcz surrealistyczna czy nawet oniryczna (przepraszam, że używam trudnych słów, ale liczę na wrodzoną inteligencję czytelników). :) Ponieważ miesiąc czy dwa temu zamieściliśmy jej demo na CD, zainteresowanych odsyłam do namacalnej weryfikacji tych słów. Pod oceną EGM podpisuję się obiema "ręcyma". Polecam!



Tom & Jerry: In Fist Of Furry

Gatunek: arcade **Ocena:** 6
Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, 12xCD, karta dźwiękowa, WIN 98/2000, akcelerator: 16 MB
Główna zaleta: swing w tle (muzyka)
Największa wada: szybko się nudzi



W skrócie:
Lubię Toma & Jerry'ego, choć im jestem starszy tym bardziej dostrzegam w tych kreskówkach więcej złego, niż dobrego. (I tak wolę te bajeczki od cukierkowatego Disneya.) Tytuł komputerowej adaptacji ich przygód jest jednak nieco mylący - w miarę upływu czasu możemy wcielać się bowiem nie tylko w kota lub mysz - ale i paru innych bohaterów kreskówek. Gra sama w sobie jest po prostu zręcznościówką. Jedyne przesłanie - skopać tyłek przeciwnikowi, wszelkie sposoby dozwolone. (To zubaża jednak wydźwięk kreskówki.) A że sposobów za wiele nie ma - gra szybko się nudzi. No i nie wiem czy chciałbym aby małe dzieciaki (do nich chyba jest adresowana owa gra) widziały jak ich ukochani bohaterowie piorą się po pyskach aż dudni. Za mało widać przemocy emitują w TV?

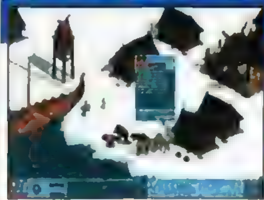


Tsunami 2265

Gatunek: TPP **Ocena:** 2
Wymagania: PII 300 MHz, 128 MB RAM, Win9x/ME/00, akcelerator
Główna zaleta: muzyka w intro?
Największa wada: reszta



W skrócie:
Argh. Nie dość, że cut-scenki zrobiono jako film z grafiką a la anime (prywatnie - nie cierpię takowych), to jeszcze całość przyprawia o ból zębów. Niby to coś jakby Mechwarr + np. Metal Gear Solid - ale tylko "niby", bo jest to po prostu trywialna lupanina. Wiecie, co to jest tsunami - to ogromna morska fala, wywołana np. trzęsieniem ziemi, która docierа do wybrzeża i po prostu zmiata wszystko na swojej drodze - może poza górami. Lokalny Armageddon. Tsunami to nie lokalna apokalipsa - to po prostu ogólna tragedia. A emocje, jakie wzbudza, można faktycznie porównać do fali - na kałuży - wywołaną przez wrzucenie doń kompaktu. Zgadnijcie, z jaką grą?



Valhalla Chronicles

Gatunek: action/RPG **Ocena:** 5
Wymagania: PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, akcelerator: 8 MB
Główna zaleta: mimo wszystko coś w niej jest
Największa wada: spóźniona o 4-5 lat

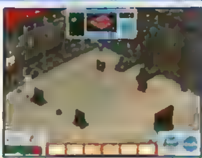


W skrócie:
Koniec świata, woda się pali, pies przemówił ludzkim głosem - Eld narzeka na grę z wikingami w roli głównej. Teraz tylko czekam, aż powie, że norweskiego metalu nie da się słuchać i kupi CD Kai Paschalskiej. Tak pomyślałem przed odpaleniem tej gry. Potem jednak zrozumiałem, czemu chłopak się żołądkował. Wiecie - gra w sumie nie jest taka zła. Problem tylko w tym, że wyszła o jakieś pięć lat za późno. Muzyka się jeszcze jakoś broni - ale muzyka w grach ma to do siebie, że nie starzeje się tak szybko jak grafika i rewolucyjne rozwiązania, które po dwóch latach stają się standardem, a po dwóch następnych traktowane łodowatą obojętnością. Nie wiem, kto opóźnił premierę tytułu o tyle lat - ale zapracował, żeby rozgrzany do czerwoności miecz wikinga wsadzić mu... niekoniecznie do kieszeni - i to zimnym końcem. (Czemu zimnym? Żeby nie mógł go sobie ze szybko wyjąć.) :)



World Dance

Gatunek: zręcznościowo/edukacyjna **Ocena:** 6
Wymagania: Pentium II300, 32 MB RAM, Windows
Główna zaleta: ciekawy pomysł
Największa wada: można by to zrobić dużo lepiej



W skrócie:
Autor recenzji nieco się nad tą grą wykrzywia - ale ja się z nim nie zgadzam. Jestem ciekaw świata i lubię dowiadywać się różnych, często do niczego nieprzydatnych rzeczy o tym, co mnie otacza. Szczególnie gdy połączone jest to z dobrą zabawą. Tu, właśnie coś takiego zachodzi. Troszkę męczenia szarych komórek, gdy sterujemy tańczącymi panienkami, a potem co nieco informacji np. o afrykańskich instrumentach perkusyjnych. No, ja wiem - nic nadzwyczajnego. Ale mi się podoba. Jak dla mnie - silna 7. PS A w ogóle to tańczę jak d...usza towarzystwa. :)

Lubisz bawić się większymi?



Przed...



...i po

Szukaj odpowiedzi w magazynie

Action Plus



Październikowy magazyn Action Plus to:

- 100 stron dla prawdziwych graczy, 2 płyty CD, rewelacyjna cena
- płyta CD z dodatkami, rozszerzeniami i POWIĘKSZENIAMI do najlepszych gier RPG: Neverwinter Nights, Morrowind, Arcanum, Baldur's Gate 2, Deus Ex i innych
- pełna wersja gry: Jekyll & Hyde
- pierwsze w Polsce recenzje gier Beach Life, Icewind Dale II, Medieval: Total War
- gorąca relacja z targów ECTS 2002
- szczegółowe solucje i poradniki do: Neverwinter Nights, Disciples II, F1 2002, Italian Job, Warcraft III, Warrior Kings, Capitalism II, Blood Omen II
- recenzje m.in. Drakan PS2, GT Concpet, Delta Force Task Dagger, Star Wars II, Scorpion King
- megakonkurs z wyjątkowymi grami na PlayStation 2

W sprzedaży od 13 września

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA SAMOCHODÓWKA



CRAZY TAXI™



Hut Sędzimir

Jedyny szalony taksówkarz, jakiego znałem do tej pory, miał na imię Travis i był głównym bohaterem filmu "Taksówkarz" Martina Scorsese. Był naprawdę narwany - gadał ze własnym odbiciem w lustrze - ba, nawet mu groził!!! Konstruował mechanizmy, które umożliwiały mu ukrycie w rękawie broni i natychmiastowe wyrzucenie jej do dłoni w razie potrzeby, a poza tym spojrzenie miał takie, że wystarczyło, by rzucił na ciebie okiem, a wiedziałeś, że to konkretny czubek. W grze Crazy Taxi też występuje kilku szalonych taksówkarzy, ale na szczęście ich szajba jest dużo bardziej... sympatyczna.

Crazy Taxi to tytuł, który w tej wersji dopiero trafił do naszych sklepów, to tak naprawdę odgrzewane kotlety. Gra powstała kilka lat temu (bodaj w 1999 roku), początkowo zaprogramowana przez ludzi z firmy Sega z myślą o salonach z automatami do gier, potem o - wtedy jeszcze popularnej i nadal produkowanej - konsoli Sega Dreamcast (swoją drogą, jednej z lepszych, a jednocześnie najbardziej niedocenionych w historii tej branży). Potem, kiedy Dreamcasta przestano już produkować, a Sega stanęła na skraju bankructwa, firma zmieniła politykę i tytuły wcześniej dostępne tylko na DC zaczęto przerabiać tak, by działały też na innych platformach. Crazy Taxi trafiło zatem na PlayStation 2, a teraz jako część ofensywy, przypuszczanej przez firmę Sega na komputery osobiste - uniwersum posiadaczy blaszaków, którzy zawsze z pewną podejrzliwością patrzą na gry, które mają w papierach automatową lub konsolową przeszłość. Myślę jednak, że akurat Crazy Taxi przyjąć powinniśmy z otwartymi ramionami, bowiem taka grywalność, jaką gra oferuje, na naszej platformie nie zdarza się często.

Punk rock i babka-mechanik

W Crazy Taxi wcielasz się w jednego z czterech taryfiarzy pracujących w firmie Crazy Taxi. Każdy powinien znaleźć postać dla siebie. Jest tu i zabójczo przystojny blondasek, grający punk rock (Axel), i czarnoskóry, wyluzowany perkusista B.D. Joe, jak i zabójcza piękność, która lubi grzebać przy samochodzie (Gena), oraz weteran, który zapoczątkował prowadzenie taksówek w stylu crazy (Gus). Każdy z nich ma inne auto, co w trakcie gry przekłada się nieznacznie na różnice w sterowaniu pojazdem, jego przyspieszenia czy prędkości maksymalnej. Wszystkie samochody są jednak pomalowane na żółty kolor - znak rozpoznawczy firmy Crazy Taxi.

Gdy siadasz za kółkiem jednego z tych samochodów, wyruszasz w miasto pełne klientów - warto napisać kilka słów i o jednym, i o drugim. W grze dostępne są dwa różne miasta, jedno przeniesione wprost z automatów, zaś drugie będące lokacją, jaką stworzono specjalnie na potrzeby wszystkich późniejszych konwersji gry. Oba wzorowane są dość mocno na San Francisco: leżą nad morzem, sporo w nich zieleni i zamieszkują je kolorowi, roześmiani ludzie, przede wszystkim zaś nie brakuje w nich stromych uliczek, które dają możliwość wykonywania szalonych skoków oraz innych ewolucji rodem ze szkółki dla kaskaderów. Wizerunki klientów również wzorowano na mieszkańcach Kalifornii i stanowią oni nie byle jaką mieszankę etniczno-kulturową. Nieraz starszą babcię w twojej taksówce zastąpi odjechany punk z wielkim różowym irokezem na głowie, po nim na tylne siedzenie wskoczy czarnoskóra studentka, która spieszy się na randkę z chłopakiem w Pizza Hut. Chwilę potem na przejażdż-

Radość z rozgrywki to podstawowa zaleta i atut Crazy Taxi. Tytuł ten powinien być wzorowym przykładem na to, jak zrobić dobrą, niesamowicie grywalną zręcznościówkę. Nie bez powodu ta zwariowana ścigałka ukazuje się na kolejnych platformach właściwie w niezmienionej formie - jest bowiem tak świetnie zaprojektowana, że nic już nie można tu poprawić.



Miasta w grze wzorowane są na San Francisco, a więc sytuacji, takich jak ta na zdjęciu, nie zabraknie.



Jeśli wyjdziesz bez zadrapania z tej sytuacji, bonus będzie bardzo duży.



Kiedy bierzesz klienta, widzisz dokładnie, dokąd chcesz jechać i jak daleko jest do tego miejsca.

kę weźmiesz fana baseballu, który zmierza na mecz własnej drużyny, a w pobliżu stadionu znajdziesz księdza - ten musi dotrzeć do parafii w czasie krótszym niż 30 sekund. Tak jak kierowcy, tak i ich klienci są w tej grze szaleni.

Czerwone, zielone

Sama rozgrywka może się toczyć w jednym z dwóch trybów - Arcade i Original. Oba różnią się jedynie mapą, na której jeździsz taksówką. W pierwszym trybie jest to miasto przeniesione wprost z automatów, w tym drugim - stworzone z myślą o konwersjach gry. Ponadto możesz też ustalić, czy będziesz ograniczony limitem czasowym (3, 5 lub 10 minut), czy też będziesz grał zgodnie z zasadami przeniesionymi z automatów, tzn. zaczynasz z 50-sekundowym limitem, który powiększa się, kiedy bierzesz na pokład klienta. Polecam ten drugi tryb - wówczas jazda jest dużo bardziej crazy, bowiem rzeczywiście liczy się każda sekunda. Jazdę zaczynasz zawsze w tym samym miejscu, rozłożony wygodnie, z nogami na drzwiczkach kabrioletu taksówki. Po chwili siadasz, naciskasz pedał gazu i zaczyna się! Jeżdżąc po ulicach, wypatrujesz klientów - postaci z uniesioną ręką, znakiem dolara nad głową, otoczone kręgiem wskazującym strefę, w jakiej musisz się zatrzymać, by klient mógł do ciebie podbiec. Znak dolara nad głową klienta może mieć różne kolory, wyznaczając w ten sposób odległość do punktu docelowego (zielone to miejsca położone najdalej, czerwone to te znajdujące się nie dalej niż 300 metrów do miejsca, gdzie stoi klient). Również średnica okręgu, w którym musisz się zatrzymać, ma własne znaczenie - im jest większa, tym trudniejsza będzie przejażdżka (np. droga prowadzi przez zatłoczony fragment zjazdu na autostradę).

Ponieważ wszystko tu jest crazy, klienci nie wchodzą do taksówki jak angielscy gentelmeni, tylko wskakują na tylne siedzenie. Kiedy to robią, nad ich głową pojawia się kolejny licznik, który wskazuje, ile jeszcze czasu zostało na dostarczenie klienta na miejsce. W prawym górnym rogu zaś pojawia się wysokość opłaty, jaką dostaniesz za kurs.


Gena to całkiem niezła laseczka, nie wydaje się wam?

Jechać trzeba szybko i raczej bez hamowania, bowiem limity czasowe są bardzo wyśrubowane, a drogi zatłoczone i nieraz poplątane. W zależności od tego, jak szybko dojedziesz na miejsce docelowe, po zakończeniu kursu pojawi się napis oceniający twoją jazdę. Jeśli jechałeś naprawdę szybko, będzie to Speedy, jeśli szybko, ale bez przesady - Normal, jeżeli natomiast zaplątałeś się gdzieś w ruchu ulicznym - Slow. Może się też zdarzyć, że nie zdążysz dojechać we wskazane miejsce na czas. Wówczas na ekranie ujrzysz napis Bad, a klient wyskoczy z taksówki, nawet nie mówiąc "dziękuję". W zależności od czasu, w jakim przebyłeś trasę, klienci opuszczający taksówkę inaczej się zachowują. Przy Speedy przybijają piątkę, wyskakują radośnie z taksówki i głośno chwalą twoje umiejętności; przy Slow kopią w opony lub rzucają w samochód piaskiem. Poza komentarzem klientów podczas gry - według zasad z automatów - otrzymujesz też bonusy czasowe. Wydawać by się mogło, że są niewielkie (np. 5 sekund za Speedy), ale okazują się bardzo cenne w ostatecznym rozrachunku - bardzo. Jak już pisałem, tutaj liczy się każda sekunda.

Liczy się także co innego - styl, w jakim prowadziłeś taksówkę. Jeśli jesteś odpowiednio crazy, podstawowa stawka za przejazd może powiększyć się o napiwki. A jesteś crazy, kiedy podczas jazdy wykonujesz jeden z trików - Crazy Through, a więc bardzo bliskie wyminięcie innego samochodu lub przejechanie między dwoma innymi, Crazy Jump, czyli po prostu wyskok w powietrze na rampie wznoszącej się w



Wiek: 21
Płeć: mężczyzna
Wzrost: 183 cm
Waga: 72 kg
Numer rejestracyjny: 1NOM155
Został kierowcą, ponieważ uważa, że to najbardziej cool zawód na świecie. Jeździ taksówką z lat 60, podrywa dziewczyny i gra z punkowym zespołem (na basie i jako wokalista) oraz pływa na snowboardzie. Nie sposób go nie lubić - jest sympatyczny, zawsze miło odzywa się do klientów, a jedynym jego minusem jest fryzura. Jego samochód charakteryzuje się najbardziej zrównoważonymi osiągami.



Wiek: 25
Płeć: mężczyzna
Wzrost: 179 cm
Waga: 68 kg
Numer rejestracyjny: 2HOP2GO
Jak sam mówi, jeździ taksówką, by uszczęśliwiać klientów. Dlatego zawsze podczas jazdy stara się z nimi rozmawiać i rozśmieszać ich. B.D. Joe jest także ulicznym perkusistą, który często koncertuje, rozkładając na chodniku butelki oraz garnki, odgrywając na nich szalone solówki. Jego samochód jest nieco szybszy od taryfy Axela, poza tym dużo bardziej zwrotny, przez co łatwiej nim wykonywać manewry takie jak Crazy Through i Crazy Drift. Najlepszy taksówkarz w grze.



Wiek: 23
Płeć: kobieta
Wzrost: 175 cm
Waga: kobiety się o wagę nie pyta
Numer rejestracyjny: 5EXY515
Gena to wyjątek - piękna dziewczyna zafascynowana motoryzacją. Z tego też powodu wybrała jeżdżenie na taksówce jako sposób zarabiania na życie - dzięki temu może siedzieć za kółkiem przez cały dzień. Jej samochód ma osiągi bardzo zbliżone do taksówki Axela - to również porządna bryka ze średnimi osiągami, dobra dla początkujących.

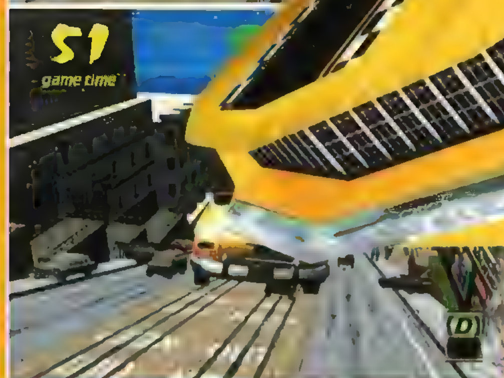


Wiek: 42
Płeć: mężczyzna
Wzrost: 176 cm
Waga: 85 kg
Numer rejestracyjny: ONLY777
W młodości Gus był niezłym rozrabiaką, który zawsze musiał być na pierwszym miejscu. Długo pracował jako zwykły taksówkarz, ale od kiedy kupił stary samochód z roku 1955, zapoczątkował modę na jazdę w stylu crazy. Poza taksówką uwielbia grę w karty, szczególnie w pokera lub w oczko. Samochód Gusa jest najcięższy z wszystkich, co oznacza, że przy zderzeniach traci mniej prędkości niż pozostałe wozy. Jednocześnie jednak ma najmniejsze przyspieszenie. Dobry dla ekspertów, którzy wiedzą, jak wykorzystać jego zalety.





Klienci nie siedzą spokojnie, ale cały czas się ruszają, gestykulują, krzyczą.







górę ulicy czy innym obiekcie, oraz Crazy Drift - obrót o 180 stopni na zakręcie. Triki te można łączyć w combosy, czyli wykonywać je jeden po drugim bez uderzenia w inny samochód czy przeszkodę. Tutaj - ponownie - może się wydawać, że napiwki za takie akrobacje są niewielkie (np. combo złożone z 5 trików to zaledwie 7,50$, podczas gdy za najkrótszy kurs dostaje się co najmniej 150$), ale dla kierowcy umiejętnie śmigającego między lukami w ruchu drogowym napiwki mogą osiągnąć kwotę równoważną nawet z opłatą za przejazd.

Poza trybami Arcade i Original w grze dostępny jest jeszcze niewielki dodatek w postaci trybu Crazy Box. Jest to 17 (9 dostępnych od razu i 8 ukrytych) minigierek, wyzwań stawianych przed graczem. Wykonując je, musisz na przykład zjechać ze skoczni narciarskiej i poszybować odpowiednio daleko, w określonym czasie zbić wszystkie gigantyczne kręgle porozstawiane na trasie lub dostarczyć klienta na koniec bardzo krętej i skomplikowanej trasy. Nie jest to tryb szczególnie interesujący, przede wszystkim dlatego, że wyzwania te są bardzo trudne i wymagają perfekcyjnego opanowania taksówki. A ciągłe i powtarzane w kółko próby ukończenia danej minigierki niewiele mają wspólnego z radością, jaka powinna płynąć z grania.



Grywalność nie bez wad

Radość ta natomiast to podstawowa zaleta i atut Crazy Taxi. Pomijając tryb Crazy Box, tytuł ten powinien być wzorcowym przykładem na to, jak zrobić dobrą, niesamowicie grywalną zręcznościówkę. Nie bez powodu ta zwariowana ścigałka ukazuje się na kolejnych platformach właściwie w niezmienionej formie (ostatnio na Xboxa) - jest bowiem tak świetnie zaprojektowana, że nic już nie można w niej poprawić. Prosta idea zabawy, połączona z dynamiką i ogólnym szaleństwem rozgrywki, przy bezbłędnie dobranym poziomie trudności, w którym łatwo opanować podstawy gry, ale dużo trudniej stać się jej mistrzem - to jest właśnie to coś, co sprawia, że Crazy Taxi trudno wyłączyć, a jednocześnie coś, co Crazy Taxy przynosi ze świata automatów i konsol na nasze Windows. Jak już wcześniej pisałem, na PC nie ma takich gier. Gier, które można szybko odpalić, zagrać kilka rundek w trakcie wolnej pół godzinki i potem albo z trudem oraz niepomiernym żalem wyłączyć w ostatniej chwili przed wyjściem z domu, albo zapomnieć o ważnym i umówionym od tygodnia spotkaniu i przesiedzieć przed ekranem kolejne trzy godziny.

Niestety PC-towa wersja Crazy Taxi nie jest jednocześnie grą, której nic nie można zarzucić. Szczerze mówiąc, wydaje mi się nawet, że programistom z Segi należą się za tę konwersję tęgie baty. Współczesne blaszaki to maszyny dużo bardziej potężne niż Dreamcast, który co prawda wyprzedzał technologicznie własne czasy, ale było to 4 lata temu. Tymczasem Crazy Taxi na PC wygląda niewiele lepiej od tej samej gry na DC, a tak naprawdę jedyną różnicą jest możliwość odpalenia gry w wyższej rozdzielczości (nawet 1280 x 960) i z większą, 32-bitową gamą kolorów. Jednocześnie tytuł zwalnia i brzydko się zacina na komputerach z przedziału 500 MHz plus 128 MB RAM, co świadczy o wyjątkowym niechlujstwie i lenistwie programistów. Na podobnym sprzęcie urokliwy Dungeon Siege chodzi zadowalająco, a dużo mniej efektowne graficznie Crazy Taxi zacina się co 30 sekund. Wstyd, wstyd i hańba - chciałoby się zakrzyknąć. Tak doskonały tytuł, tak nieumiejętnie i nieudolnie skonwertowany na PC. Na konfiguracji Athlon 1700+, 256 MB i GeForce II 64 MB problemy oczywiście znikają, ale na takim komputerze nawet Morrowind chodzi płynnie, zatem przyznacie, że niewielki to sukces.

Tę programistyczną niedoróbkę trudno pominąć w ostatecznej ocenie. Istota Crazy Taxi nie zmienia się niezależnie od platformy - to niezwykle grywalny tytuł. Pod tym względem - bez dwóch zdań - jeden z najlepszych w historii gier komputerowych. Jednocześnie PC-towa wersja traci zaskakująco na niekompetentnym skonwertowaniu kodu oryginału, przez co tą w najlepszym razie średnio wyglądającą grą w pełni rozkoszować się będą tylko posiadacze nieco mocniejszych komputerów. Biorąc pod uwagę, że takich graczy jest coraz więcej, wpadkę firmie Sega można co prawda wybaczyć (podobny problem pojawił się w przypadku gry Virtua Tennis, innej konwersji tej samej firmy), nie zmienia to jednak faktu, że taka sytuacja nie powinna mieć miejsca. Gdyby jednak oceny w CD-Action były dzielone na poszczególne elementy, a jednym z nich - obok grafiki czy muzyki - byłaby grywalność, bez wahania postawiłbym w tej rubryczce najwyższą ocenę z wykrzyknikiem. A że dla mnie właśnie grywalność jest w grach najważniejsza, wybaczcie - klienci czekają...

8

INFO

Producent: Sega ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.crazytaxi.com ■ **Wymagania:** P 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB ■ **Akcelerator:** 16 MB

👍 ■ nieprawdopodobna grywalność ■ dwa [illegible] rozległe miasta [illegible] ■ intuicyjne sterowanie ■ [illegible]

👎 ■ na słabszych komputerach traci płynność ■ [illegible] realistycznych [illegible]



EUROFIGHTER TYPHOON
Operation Icebreaker

Pepin Kruotki

GATUNEK: SYMULATOR/STRZELANINA

Mniej więcej rok temu napisałem recenzję do całkiem udanej lotniczej gry akcji. To chyba jedyne określenie, jakie pasuje do Eurofighter Typhoona. Widać, umiejętne wypośrodkowanie między zwykłą strzelaniną a symulatorem z prawdziwymi maszynami w rolach głównych spodobało się graczom, bo oto w moje ręce trafiła nowa edycja „Tajfuna".

Rok to mnóstwo czasu. Wystarczająco dużo, bym zdążył zapomnieć o bardzo długim wczytywaniu gry. Na szczęście w tym czasie w trzewiach mojego komputera zaszły zmiany wystarczające do skrócenia tej udręki, a po za tym jeśli już przeczekamy ładowanie, później nie uświadczymy już żadnych dłuższych przestojów.

Lodołamacz

„Operacja Lodołamacz" zawiera wszystko, do czego przyzwyczaiły nas wydania gier opatrzone napisem GOLD. Oprócz nowej kampanii i podrasowanego engine'u graficznego, znajdziemy tu także bardziej rozbudowany tryb dla wielu graczy, którego jednak nie dane mi było przetestować. Na okrasę dorzucono jeszcze Strategy Guide, czyli poradnik, gdzie nareszcie szczegółowo opisano wszystkie aspekty gry, tak jak to powinno być zrobione już w wersji podstawowej. Sama instrukcja jest bowiem zdecydowanie zbyt lakoniczna i niewystarczająca dla gracza, który nigdy przedtem nie miał do czynienia z symulatorem (pozostali poradziliby sobie pewnie i bez niej). W miarę jak zagłębiałem się w kolejne rozdziały nowego poradnika, zacząłem sobie zadawać pytanie: jaki jest sens tak szczegółowego rozpisywania się o różnych aspektach wojennego rzemiosła przy okazji gry, w której realizm po prostu nie istnieje? Założę się, że pragnący sobie postrzelać do innych samolotów poprzestaną na lekturze spisu klawiszy, - i to im wystarczy, zaś wyjadacze pokręcą trochę nosem i szybko wywalą Operation Icebreakera z dysku.

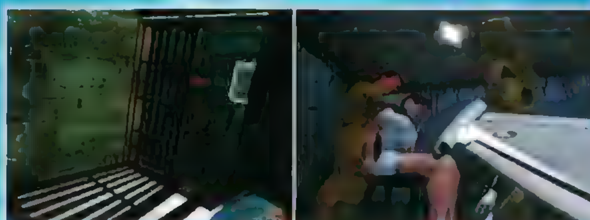
Jeżeli nie bardzo przejmujesz się realizmem, a poszukujesz bardziej wyszukanej rozrywki, ewentualnie czujesz pociąg do lotnictwa wojskowego, ale z realistycznymi symulatorami wyraźnie nie dajesz sobie rady - możesz spróbować tego.

6	**Producent:** Rage/DID ■ **Dystrybutor:** Rage ■ **Internet:** www.eurofighter--typhoon.net ■ **Wymagania:** Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, 600 MB na HDD ■ **Akcelerator:** niezbędny
+	■ nadal można miło pograć ■ uzupełniona instrukcja w postaci Strategy Guide
−	■ zakres zmian ■ mnóstwo niedorzeczności ■ realizm kończy się na instrukcji

INFO

Raz na wozie...

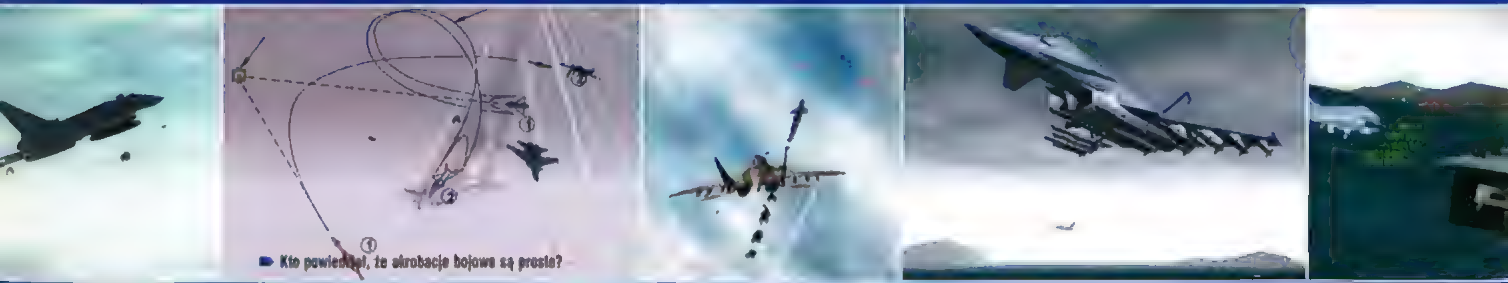
Poprzednim razem byliśmy „ostatnią linią obrony" Islandii przed Rosyjską inwazją. Ale jak to na wojnie, role często się odwracają. Teraz NATO atakuje wyspę, usiłując odbić ją z rąk przeciwnika. Nie mogąc już liczyć na stały grunt pod pasem startowym, operujemy z pokładu lotniskowca - ten jest jedyną bazą sprzymierzonych w rejonie walk. Jak nie trudno się domyślić, Rosjanie wszystkie wysiłki skupiać będą na zniszczeniu okrętu. Nowa kampania rozpoczyna się, gdy podczas jednego z takich skomasowanych uderzeń zestrzelonych



zostało pięciu pilotów z naszej jednostki. Tylko od nas zależeć będzie, czy wrócą na pokład cali i zdrowi. Nie jest łatwo, bo przecież - oprócz ratowania kompanów - trzeba cały czas bronić lotniskowca, mając do pomocy jedynie garstkę ocalałych lotników. No i ciągle trzeba się liczyć z upływem czasu, bo oczekujący na ratunek nie będą tego czynić wiecznie. Jak powszechnie wiadomo, jedna minuta może trwać bardzo krótko, jeśli siedzimy komfortowo w ciasnym, lecz klimatyzowanym kokpicie, lub niemiłosiernie długo, gdy tkwimy w lodowatej morskiej wodzie tudzież dyndamy powieszeni za - ehem - w areszcie śledczym...

Gruszki na wierzbie

Gdybym nie recenzował poprzedniej odsłony, po przeczytaniu przewodnika strategicznego byłbym niechybnie pełen entuzjazmu. Spodziewałbym się, że za moment zobaczę porządną symulację troszkę wybiegającego w przyszłość teatru działań, którego wszelkie niuanse wykreowano z podziwu godną pieczołowitością. Wszystko to niestety pobożne życzenia, bo już pierwsze minuty gry przynoszą bolesne rozczarowanie. Co chwila dochodzi do jakichś absurdalnych i niedo-



Kto powiedział, że akrobacje bojowe są proste?

Fajna gra dla niedzielnych pilotów!

rzecznych sytuacji: a to obserwujemy, jak startujący samolot szura brzuchem po tafli wody, a to z kolei my - lądując - nie zaczepimy o żadną linę, by stwierdzić, iż to wcale nie szkodzi...

Lądowanie w ogóle potraktowano dość umownie. Wystarczy byle jak grzmotnąć samolotem o pokład i nie skosić przy okazji żadnej nadbudówki, by je zaliczono. O żadnym dreszczyku emocji, jaki zazwyczaj towarzyszy „sadzaniu rozpędzonej maszyny na znaczku pocztowym", nie może być - rzecz jasna - mowy. Oczywiście zdarza się, że jeśli, dajmy na to, nie poprosimy o zgodę na lądowanie, natychmiast zostaniemy wezwani do kapitana „na dywanik", lecz najczęściej rozchodzi się po kościach i dostajemy „234 poważne ostrzeżenie!!!". Przecież nie mogą na długo zamykać w areszcie pilotów w sytuacji, gdy każdy z nich jest na wagę złota.

Takie wpadki gotów jestem jeszcze DID wybaczyć, bo w końcu nie każdy niedzielny pilot po skończonej misji cieszy się na myśl o realistycznym lądowaniu na lotniskowcu. Jak tu się jednak pożądliwie nie zacietrzewić, rozindyczyć lub po prostu wkurzyć, kiedy każą nam bronić samolotu przed nadlatującymi pociskami manewrującymi, ale wystartować możemy dopiero, gdy pierwszy z nich właśnie zbliża się do celu??? Czy nie lepiej byłoby przechwycić rakiety o wiele wcześniej? Dlaczego przez dobrych parenaście minut musimy stać na pokładzie, czekając Bóg wie na co i patrzeć, jak złowrogie czerwone kropki na radarze nieubłaganie przesuwają się w naszą stronę?

Wyrok

Jeżeli nie bardzo przejmujesz się realizmem, a poszukujesz bardziej wyszukanej rozrywki, ewentualnie czujesz pociąg do lotnictwa wojskowego, ale z realistycznymi symulatorami wyraźnie nie dajesz sobie rady i w dodatku nie grałeś jeszcze w EF:Typhoon... możesz spróbować przy okazji wydania Operation Icebrakera. Tytuł jest nadal całkiem milutki, choć grafika plasuje się dziś troszkę poniżej przeciętnej. Nowe efekty wizualne, takie jak potężne burze z piorunami, sztormy i zamiecie śnieżne, nie zachwycają - nieraz widywaliśmy już lepsze. Osobiście brakuje mi też pojedynczych misji. Spójrzmy prawdzie prosto w oczy: autorzy nie przepracowali się. Nie dodali nawet nowego teatru działań. Po kilku godzinach latania po dobrze znanych okolicach i przy akompaniamencie uderzającej w podniosłe tony muzyki rodem z ramówki serwisów informacyjnych poczułem, że robi się nudno...





Fajna gra dla niedzielnych pilotów!

World Dance

Inquistor

World Dance, gra stworzona w studio iSeeSoft, jest produkcją nietypową. Z jednej strony, prezentuje formy tańca z różnych krajów i kultur, z drugiej - jest rodzajem leksykonu tematycznie związanego z jego historią, instrumentami i sztuką ludzkiej ekspresji w ruchu.


08/2002

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWO-EDUKACYJNA

Właśnie na rynek trafiła Britney's Dance Beat, produkcja o charakterze zabawowym, gdzie gracz może uczyć się od Britney, jak zalotnie ruszać biodrami lub silikonowym biustem. World Dance ma zupełnie odmienny charakter. Element "zręcznościowy" występuje również tutaj, lecz nie mamy wpływu na styl tańca. Tancerz pląsa po planszy, która przypomina nieco szachownicę. Na niektórych polach znajdują się bonusy, do


Postarano się, aby scenerie miały regionalny charakter i pasowały do stylu tańca. U góry i pośrodku ramka z kombinacjami kroków kankana. Gracz ma wybór tylko w ramach gotowych kroków.



Plansza początkowa - tu możemy zobaczyć, z jakiego regionu pochodzi taniec i jak wygląda tancerka. Poczytamy także o samym tańcu.

których należy dotrzeć. W czym problem? Nie jest to łatwe, bowiem możemy kierować zawodnikiem, bazując na kilku zaledwie tanecznych ruchach, charakterysytycznych dla wykonywanego właśnie tańca. Zazwyczaj trzeba wykonać kilka, kilkanaście kroków, zanim dotrzemy do miejsca, w którym znajduje się skarb. Jeśli gracz pomyli się i tancerz skończy ruch poza planszą - traktuje się to jako błąd. Pięć pomyłek i już nie ma szans na ukończenie levelu.

O ile wreszcie uda się dotrzeć do skarbu, zyskujemy punkty i kolejne zadanie. Bonus, przedstawiony jak kolorowa paczka, efektownie rozpryskuje się niczym sztuczne ognie na Nowy Rok, a z środka wypadają różne przedmioty. Siła "wybuchu" rozrzuca je po całej planszy - i tu znowu zadnie dla gracza. Trzeba teraz tak kierować postacią, aby pozbierać przedmioty (po kilku rundach fanty znikają, więc trzeba się spieszyć). Owe gadżety są bardzo różnorodne. Może to być np. Djembe, czyli rodzaj bębna z Senegalu. Na planszy w Hawajach, gdzie tancerka tańczy gorące hula kahiko, znajdziemy m.in. kwiat orchidei, muszlę itd. W Paryżu, gdzie tańczy się ognisty i szybki kankan, będą to przedmioty w rodzaju pocztówki z wieżą Eiffela czy specyficzny, napoleoński kapelusz.

Każdy przedmiot znaleziony na planszy zbliża gracza do zwycięstwa. Kiedy specjalny wskaźnik u dołu ekranu dojdzie do napisu 'finish', jedno z pól na planszy zostaje podświetlone. Zadaniem gracza jest wówczas jedynie dotarcie do tego kwadratu (kroki postaci muszą jednak zakończyć się dokładnie na tym polu).

Cała zabawa byłaby pewnie banalnie prosta, gdyby nie kilka utrudnień. Przede wszystkim taniec ograniczono czasem, co oznacza, że postać może poruszać się po planszy tylko przez jakiś okres (np. 5 min.). Po drugie, nie wystarczy zebrać kilku jednakowych przedmiotów. Musi to być przynajmniej 5 różnych gadżetów (lub tyle, ile jest okienek u dołu ekranu). Na dodatek kroki, czyli schemat tańca, zmieniają się w zależności od tego, czy jesteśmy w Chinach, Senegalu czy Meksyku. W niektórych przypadkach sekwencje ruchu są skomplikowane i trwają stosunkowo długo (np. w Chinach), a czas ucieka. Ostatni problem to przeszkody, jakie pojawiają się na kolejnych i coraz trudniejszych planszach. Poruszanie się po "parkiecie" jest utrudnione przez różnego rodzaju przeszkody. Mogą to być np. krzesła, skrzynie, a nawet pnie drzew (uzależnione jest to od stylizacji planszy). Przeszkody te utrudniają dotarcie do bonusów.

Gra ma cztery stopnie trudności, dlatego dostosowanie poziomu do umiejętności gracza (którym może być przecież dziecko) nie stanowi problemu. Kolejnym ułatwieniem są różne specjalne bonusy.

Taniec śmierci

Inaczej dance macabre, Totentanz - zapoczątkowane w średniowieczu widowisko, które odbywało się na cmentarzach i w kościołach. Rozpoczynało się od kazania, w którym zawarte były refleksje na temat przemijania i śmierci. Osoby przebrane za śmierć tańczyły, namawiając obecnych, aby przyłączyli się do orszaku. Widzowie wymawiali się, ostatecznie jednak dołączając do korowodu. Widowisko kończyło się kazaniem nawołującym do pokuty i cnotliwego życia.

Taniec duchów

Obrzęd wprowadzony przez Wovokę, Indianina z plemienia Pajutów, inspirowanego treścią doświadczenia mistycznego, jakiego doznał w 1885 r. Rytuał łączył elementy plemiennych wierzeń z wątkami chrześcijańskimi. Jego treścią był nakaz kształcenia różnych cnót i pozytywnych postaw moralnych, co miało zaowocować osiągnięciem raju.

Taniec słońca

Taniec rytualny Indian Wielkich Równin amerykańskich, odprawiany przez kilka dni i nocy podczas letniego przesilenia. Obrzęd zawiera wątki inicjacji myśliwskich, wojennych i szamańskich. Podczas tańca słońca poddawano mężczyzn próbom wytrzymałości na ból. Taniec ma skomplikowaną treść ideową, skojarzoną z wyobrażeniami kosmologicznymi. Zakazano go w 1881 r. w imieniu rządu federalnego, zakaz cofnięto w 1934 r.

"Wirujący Seks" dla każdego.



Po szczęśliwym ukończeniu tańca przechodzimy do części encyklopedycznej. Wszystkie bonusy, zebrane podczas tańca, są tutaj szczegółowo opisane.

Mogą to być premia czasowa (na planszy pojawia się jako symboliczny zegarek) lub dodatkowe punkty.

O ile gracz ukończy etap - zdobędzie wszystkie przedmioty i zmieści się w czasie, będzie mógł przejść do następnego etapu. Najpierw jednak trafi do części leksykalnej programu. Są to krótkie, ale rzeczowe opisy dotyczące tańca regionalnego, jego pochodzenia, korzeni etymologicznych, a także instrumentów muzycznych (często bardzo oryginalnych). Niestety definicje i opisy są wyłącznie w języku angielskim. Wątpliwe, aby World Dance zostało spolszczone przez któregoś z polskich dystrybutorów.



Chińska tancerka może również poruszać się po skosie, co pozwala ominąć przeszkody umieszczone na planszy.

World Dance ma stosunkowo ładną grafikę. Tło występów każdorazowo stanowią plenery, które mają kojarzyć się z kulturą, regionem z jakiego wywodzi się taniec. Raz jest to słoneczna plaża u wybrzeży Wysp Hawajskich, innym razem wioska murzyńska zagubiona gdzieś w buszu. Postacie tancerek wykonano na bazie techniki motion capture, dzięki czemu poruszają się one płynnie i naturalnie. Muzyka jest niestety w formacie midi, co przy kartach słabszych niż SB Live! sprawia, że jakość nagrań wydaje się nie najlepsza.

World Dance to oryginalny program, który pozwala zapoznać się z kulturą tańca w różnych częściach świata. Oprócz walorów encyklopedycznych, umożliwia również przyjrzenie się, jak prezentuje się taniec danego kraju. Wolrd Dance to ciekawa propozycja dla wszystkich, którzy chcą posłuchać interesującej muzyki i popatrzeć na towarzyszący jej taniec. Na pewno będzie to miło i ciekawie spędzony czas.

6

INFO

Producent: iSeeSoft **Dystrybutor:** iSeeSoft
Internet: www.worlddancegame.com **Akcelerator:** wskazany
Wymagania: Windows, PII-300, 32 MB RAM, 4x CD ROM

- ładna grafika
- interesująca część leksykalna
- siedem odmiennych scenerii
- nieźle zrealizowane sekwencje tańców

- muzyka w Senegalu - jedynie dwa sample
- tylko angielska wersja językowa

"Wirujący Seks" dla każdego.

GATUNEK: FPS

Jako symulator działań oddziałów specjalnych nawet nie ma co stawać w szranki z Ghost Reconem, jako strzelanina - do pięt nie dorasta Soldier Of Fortune II.

Pepin Krootki

DELTA FORCE TASK FORCE DAGGER



Z perspektywy komputerowego monitora zawód komandosa może się jawić jako jeden wielki plaster miodu. Najpierw zrzucają nas prosto na pole walki przy huku fanfar tudzież akompaniamencie przyzwoitej marszowej muzyczki. Już w chwilę potem pędzimy przed siebie, siejąc śmierć z karabinku i ładując - w razie czego - stan gry... ostatecznie koniec jest zawsze ten sam. Odlatujemy w glorii i chwale, pozostawiając firmom ubezpieczeniowym mnóstwo odszkodowań do wypłacenia po sobie oraz dobrą koniunkturę dla zakładów pogrzebowych.

Niestety prawdziwy komandos tak dobrze nie ma, co zresztą przeczuwa chyba każdy, nawet najbardziej naiwny gracz. Ale powiedzcie szczerze, kto z was chciałby (za darmochę, wyłącznie dla rozrywki oczywiście) tygodniami ukrywać się po lasach, fajdając do plastykowych torebek i żywiąc się mchem, porostami czy korą z drzew? A skóra bez mycia w tropikalnym klimacie już po paru godzinach zaczyna nieznośnie swędzieć, szczególnie w miejscach, gdzie ekwipunek spowodował bolesne obtarcia. Nie wspomnę już o insektach, wężach, skorpionach i innych tego typu plugastwach... brr! Oj, jak dobrze życie komandosa wygląda z perspektywy komputerowego monitora!

Jeden z dziesięciu

Na samym początku wypadałoby zdementować radosne zapowiedzi (z poprzednich numerów), jakoby w Task Force Daggerze można było dowodzić 1 do 10 różnorodnymi komandosami. Otóż, tak naprawdę to przed wyruszeniem na podbój górzystej krainy wybieramy jedną z postaci, którą - przeważnie samotnie (a jak w towarzystwie, to zupełnie od nas niezależnym) - będziemy się potykać z wrogiem. Wbrew przechwałkom autorów - nie jest też prawdą, jakoby każda z postaci dysponowała unikalną bronią i umiejętnościami. Z moich obserwacji wynika, że bez względu na to, jakiego zabijakę sobie upodobamy, nie będzie to miało wpływu na właściwą rozgrywkę (jedyną zmianą jest wygląd postaci przy widoku TPP). Wśród "szczęśliwców", którzy wygrali objazdową wycieczkę po Afganistanie, znajdują się zarówno przedstawiciele dobrze graczom znanych formacji, jak i - dajmy na to - SAS, Zielone Berety, Rangersi, Marines Recon Force czy tytułowa Delta. Nie zabrakło jednak bardziej egzotycznych jednostek w postaci australijskiego SAS-u, Kanadyjskiej JTF-2, a nawet terenowych agentów CIA. Ponadto do dziś zachodzę w głowę, co - zdaniem Novalogic - robili w Afganistanie NAVY SEALS? Czyżby nikt z twórców nie zauważył, że Afganistan nie ma dostępu do morza?

Talibowie nie myślą?

W programie wycieczki

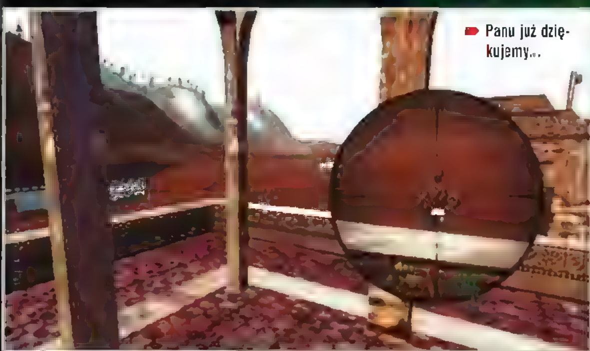
Uczcijmy minutą ciszy erudycję programistów z firmy Novalogic i przejdźmy do kwestii turystyczno-krajoznawczych. W trakcie operacji Enduring Freedom zwiedzimy wszystkie dobrze nam znane z telewizyjnych serwisów miejsca: lotnisko w Kandaharze, Mazar-e-Sharif, Kabul, granicę z Pakistanem, kompleks Tora Bora i wiele innych. W sumie będzie tego dwadzieścia pięć plansz tudzież tyle samo misji dla pojedynczego gracza. Prócz tego jest jeszcze kilka map dedykowanych dla trybu Multiplayer.

Wszystko to ładnie i pięknie, lecz mimo szczerych chęci podczas przemierzania kolejnych lokacji ani przez chwilę nie poczułem, że akcja rozgrywa się w Afganistanie. Brakowało mi skał czy chociażby wszechobecnych kamienistych stoków. Zamiast tego non stop biegamy po czymś, co przypomina raczej piaszczyste wydmy. Flora też nie zachwyca - i ogranicza się do rosnących samotnie tu i ówdzie, wysuszonych krzaczków oraz drzewek iglastych. Na szczęście gdyby trzymać się rozkazów dowództwa, niewiele byłoby czasu na podziwianie widoków. Marszruta jest bowiem zwykle prowadzona przez środek największego bajzlu. Jak na ironię przełożeni miast kazać omijać najniebezpieczniejsze rejony i niepostrzeżenie skradać się do celu, posyłają nas w jedno wielkie g...

Powietrzne oko

Znakomitą większość misji wykonujemy w pojedynkę, a jeśli już pojawiają się jacyś inni komandosi, gracz nie ma na nich żadnego wpływu. Dzięki takiemu rozwiązaniu gra jest niczym więcej jak zwykłą strzelaniną FPP. Nie zamierzam więcej sarkać na takie podejście do tematu, ponieważ nieuchronnie musielibyśmy zmierzyć się z dylematem: czy to amerykańscy dowódcy są na tyle niemądrzy, by do wykonania istotnych misji posyłać jednego człowieka, czy też może komandosi Delta są jak jednoosobowa armia...

To ostatnie stwierdzenie byłoby z pewnością mocno przesadzone, szybko jednak przekonałem się, że w sprzyjających warunkach nawet niewielka grupka żołnierzy rzeczywiście może wyprowadzić w pole o wiele liczniejszego przeciwnika. Dzieje się tak za sprawą urządzenia, którego - przyznam szczerze - do tej pory nie doceniałem, a mianowicie krążącego nad polem bitwy bezzałogowego samolotu zwiadowczego. Dzięki zamontowanemu na hełmie wizjerowi w każdej chwili możemy spojrzeć na okolicę z góry i zrobić zbliżenie, by przekonać się, co nas czeka za pagórkiem czy rogiem budynku. Przy odrobinie szczęścia udaje się nawet zajrzeć do wnętrza zabudowań. Taktyczny zwiad powietrzny i karabin snajperski z tłumikiem w rękach doświadczonego strzelca - to istnie zabójcze połączenie, jakie pozwala zrozumieć, czemu tak łatwo poradzono sobie z talibami. Niestety kiedy dojdzie do walk w tunelach,


Panu już dziękujemy...

a nawet całych podziemnych kompleksach mogących śmiało konkurować z hitlerowskimi sztolniami, zwiad lotniczy staje się bezużyteczny. Na szczęście labirynty są na tyle nieskomplikowane, a brodacze tak ciapowaci, że przeciętny gracz nie będzie miał problemów.

Bronisławy

Czyli nasze kochane giwerki... występują w znacznej obfitości. Znajdziemy tu nawet urządzenie, które promieniem lasera oświetla cele dla wsparcia powietrznego. Po wnikliwym przetestowaniu całego arsenału doszedłem do wniosku, że nie warto się bawić w półśrodki i poprzestałem na karabinach snajperskich oraz rkm i ckm. Te pierwsze nie pozostawiają wrogowi szans na otwartej przestrzeni, zaś ciężkie kaemy są nie do zastąpienia podczas ostrzeliwania wroga z pokładu śmigłowca. Na tle raczej mizernej gry, potraktowanie karabinów snajperskich zdecydowanie wykracza ponad przeciętność. Trzeba ręcznie nastawiać celownik, ręka nierzadko trzęsie się, a do tego przy strzelaniu na większe odległości kule sięgają celu z zauważalnym opóźnieniem, przez co konieczne staje się odmierzanie poprawki. Szkoda tylko, że krzyż celownika nie ma podziałki, bez której jest to trudne zadanie.


Komandosi vs Talibowie - 1:0.

Czy w grach RedStormu również doskwierał wam brak możliwości, by zabierać broń zabitym? Pod tym jednym względem DF:TFD sprawił mi niezmiernie miłą niespodziankę. Ale i tu szybko pojawiają się rozmaite niedoróbki i zaciachy. Kiedy na ten przykład podniesiemy kałaszka, wyrzucimy go i znowu podniesiemy, okaże się, że z magazynka wyparowały wszystkie naboje. Nasza własna broń (tj. ta, którą zabraliśmy ze sobą z bazy) zachowuje się zupełnie inaczej. Wystarczy ją wywalić, a potem podnieść, aby cudownym zrządzeniem losu uzupełnić zapas amunicji. Na tym jednak nie koniec. Co sprytniejsi gracze zapewne błyskawicznie połapią się, że w czasie trwania misji można zmieniać uzbrojenie, z jakim startowaliśmy (sic!). Tak jest, to nie błąd logiczny, lecz najszczersza prawda. Wystarczy zrobić save, wyjść do menu nowej misji, zmienić ekwipunek, a następnie wczytać zapisany stan gry!

Co talib ma pod turbanem?

Gdyby wierzyć firmie Novalogic - dwie szare komórki, lewitujące w próżni i raz na kilkanaście lat przypadkowo zderzające się, pociągają za sobą krótkotrwały przebłysk inteligencji. A teraz tak poważnie: chyba w żadnej grze nie spotkałem durniejszych przeciwników. Już ci z pierwszego DOOM-a potrafili bardziej zajść człowiekowi za skórę. Przeciętna misja to radosna i niczym nieskrępowana rzeź niewiniątek. Brodacze niejednokrotnie nie omijają najprostszych przeszkód w postaci ścian i zdaje im się, że jak przykucną na środku pola, już ich nie widać. Ech... szkoda gadać! Na dodatek mają czas reakcji, z którego uśmiałby się każdy, kto choć raz grał w Rainbow Six. Notorycznie zdarzają się sytuacje, gdy w biały dzień skradamy się z boku do nieprzyjaciela wpatrzonego w jakiś punkt, hen, na horyzoncie i wyraźnie zadumanego nad sensem ludzkiego istnienia, a ten reaguje na naszą obecność dopiero, kiedy przyłożymy mu lufę do skroni. Oczywiście przez cały czas, gdy zbliżamy się do "filozofa", nasze wojskowe trepy robią hałas, jakiego nie powstydziłaby się niejedna orkiestra strażacka. W trakcie wojaży natkniemy się też na "samochody-widma", nieprzejednanie pokonujące wciąż tę samą, wyznaczoną z góry trasę i niezatrzymujące się nawet wtedy, gdy wpakujemy w szoferkę kontener amunicji. Jedynym sposobem, by zatrzymać takowy pojazd z horroru rodem, jest całkowite zezłomowanie go.

Ostatnie chwile w Afganistanie

Delta Force TFD to na pierwszy rzut oka przyzwoita gra, która po pewnym czasie okazuje się poważnie niedorobiona. Tutaj zwykły płot z metalowej siatki jest dla komandosów przeszkodą nie do przebycia. Gdy raz za razem zmuszeni będziecie okrążać obozowisko wroga w poszukiwaniu bramy (która na szczęście zawsze jest otwarta. Strach pomyśleć, co zrobiłby elitarny oddział Delty, gdyby była zamknięta na łańcuch i kłódkę!), najprawdopodobniej stwierdzicie, że istnieje wiele lepszych tytułów.

Helikopter w ogniu

W wielu misjach naszą uwagę zaprzątać będzie nie tylko troska o własne cztery litery, lecz także o śmigłowiec, za sprawą którego - po skończonej misji - opuszczamy pole walki. Gdy tylko mają taką okazję, terroryście dokładają wszelkich starań, by zrobić BlackHawk Down. Na nasze szczęście wyrzutnie rakiet są wśród talibów rzadkością (a to dlaczego? Trudno się przyznać, że nie chcieli z powrotem odsprzedać Stingerów) ;) i najgorszym, co grozi helikopterom, są najczęściej serie z nieśmiertelnego kałaszka.



INFO

5

Producent: Novalogic ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.novalogic.com ■ **Wymagania:** PII 400, 64 MBRAM, Win 9x/od ME/XP DirectX ■ **Akcelerator:** konieczny


■ jest samodzielnym dodatkiem nie wymaga pełnej wersji DF ■ można zabierać broń zabitych ■ obserwacja otoczenia za pośrednictwem samolotu zwiadowczego ■ zabieranie broni zabitym


■ buraków bez I kul ■ zachowanie się przeciwników ■ wybór postaci nie wpływa na właściwą rozgrywkę ■ i znów Rambo kontra reszta świata...

GATUNEK: SIM/AKCJA

MAFIA

The City of Lost Heaven

Można pomyśleć, że nie siedzi się przed komputerem, ale przed telewizorem, oglądając niezły film gangsterski.

Devi & Qn'ik

Gdyby Unia Europejska brała pod uwagę dokonania krajów w dziedzinie tworzenia gier, Polska byłaby daleko w tyle za Czechami. Illusion Softworks po raz kolejny pokazało, że wie, jak należy tworzyć gry. Po Hidden & Dangerous wypuszczają Mafię - wielkiego konkurenta GTA3.

Groźny i stylowy konkurent GTA 3.

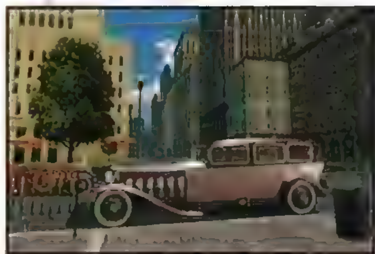
Ze zorganizowanej działalności przestępczej słynęły dotychczas raczej Sycylia i USA, a ostatnio również Rosja, jednak nikt wcześniej nie zrobił gry tak sugestywnej i realistycznej jak Czesi. Aż trudno uwierzyć, że tworzyli ją zupełnie inni ludzie niż ci stojący za GTA3. Z jednej strony, gry są bardzo podobne, z drugiej zaś - całkiem różne. Zatem nie sposób ich nie porównywać w recenzji.

Get out of my way, punk!

Kim jest bohater z GTA3? Co sobą prezentuje? Menelik w dżinsach i skórzanej kurtce, biegający po ulicach, wykonuje zlecenia dla ludzi, którzy traktują go jak popychadło. Jakże inaczej przedstawia się historia Tommy'ego...

Geneza zbrodni

Tommy Angelo był kierowcą taksówki. Zawód to ani gorszy, ani lepszy od innych; pieniędzy z tego wielkich nie miał, jego bezpretensjonalny żywot ograniczał się do podwożenia klientów, biegania po mieście w idiotycznym berecie i kopcenia taniego cygara. Jednak pewnego wieczoru wszystko uległo zmianie - na chwilę. Do jego taksówki wpakowała się cała grupa elegancko ubranych jegomości, którzy bardzo się spieszyli i kazali bohaterowi jechać przed siebie jak najszybciej. Byłaby to tylko miła odskocznia od codziennej rutyny, gdyby nowi klienci nie wyjęli broni i nie zaczęli strzelać do pościgu, który Tommy miał zgubić. Gdy mu się to udało, otrzymał normalną zapłatę z napiwkiem i jego życie na chwilę wróciło do normy. Ponownie woził nudnych klientów, jednak gangsterzy, którym wcześniej uciekł, nie zapomnieli o nim - dotkliwie go pobili, niszcząc na dodatek samochód - Tommy ledwo uszedł z życiem. Okazało się, że wplątał się w pojedynek dwóch "rodzin". Przygarnął go Don Salieri, capo di tutti capi miasta Lost Heaven. Złożył Tommy'emu propozycję, zaopatrzył go w koktajle Mołotowa, dał do ręki kij bejsbolowy, pomocnika - i pozwolił zemścić się na własnych prześladowcach. Bohatera przyjęto do rodziny.



Oblicza mafii

Mafia niejedno ma imię. Przede wszystkim Mafia to kielecka grupa rockowo-popowa, założona w 1993 roku przez kilku znajomych z Andrzejem "Piaskiem" Piasecznym na czele. Don Piasek porzucił Mafię i aktualnie mieszka w Złotopolicach. Poza tym mafia to termin, którego jako pierwszy użył znany utopista Niccolo Machiavelli (ten od "Księcia", który uświęcał środki w drodze do celu). Określano nim sekretną organizację, która miała na celu obronę ludności Sycylii przed wyzyskiem ze strony rozmaitych okupantów. Współcześnie: wielka, często ponadnarodowa organizacja przestępcza oparta na bezwzględnie przestrzeganych nakazach (milczenia, zachowania tajemnicy, posłuszeństwa i lojalności wobec szefa). Nieodzowną cechą działania jest pozyskanie na swoją stronę łapówką, szantażem lub terrorem przedstawicieli policji, sądownictwa, administracji państwowej i samorządowej i polityków.

Powyższa historia to nie intro, jak można by sądzić. Gracz aktywnie bierze udział w akcji już od momentu, w którym do jego taksówki wsiadają pierwsi pasażerowie. Później musi jeszcze trochę pojeździć po mieście, podwożąc ludzi i przy okazji poznając najlepsze trasy. Misja, w której należy zniszczyć kilka samochodów, jest pierwszą, w jakiej trzeba wysiąść zza czterech kółek i rozgrzać mięśnie.

Get out of my way, punk! (II)

W GTA głównym antybohaterem jest podrzędny uliczny gangster - zawodowy złodziej samochodów, rajdowiec oraz zabijaka. Wszystkie misje, jakie wykonuje, dzieją się na ulicach, na świeżym powietrzu. Nikt go nie wpuszcza do budynków, o salonach nie wspominając.





Trudna droga do chwały



Mieszka w podrzędnej kanciapie z garażem mieszczącym tylko jeden samochód. Z Tommym sytuacja jest całkiem inna. Jest bardzo przystojnym (podobny do bohaterów hollywoodzkich - coś a la Alec Baldwin), szarmanckim człowiekiem w garniturze. Co prawda, wiele spraw załatwia, używając kija bejsbolowego, jednak robi to w sposób dystyngowany i z klasą; dużo lepiej zresztą czuje się z bardziej odpowiednią bronią - jak choćby Colt 1911 czy Tommy-gun. Zaś akcje stara się wykonywać cicho i dyskretnie, nie biegając z kałaszem po ulicy.

Zbrodnia...

Tommy szybko, dzięki ciężkiej pracy i oddaniu, zyskał sobie należną estymę w mafii. Wysyłano go do przeróżnych misji - począwszy od ściągania zwykłych haraczy, kończąc na prawdziwych rzeziach w kościele. W jednej z misji Tommy został nawet zmuszony do wzięcia udziału w wyścigu. Nie takim, jak to miało miejsce w GTA3. W Mafii można się ścigać na prawdziwym torze, samochodami przypominającymi nieco bolidy Formuły 1 - w dodatku z odpowiednio podrasowanymi silnikami. Wyścig jest właściwie jedynym momentem w grze, w którym można poczuć autentyczny pęd, znany z produkcji Rockstar

Games. Wszystko to jednak niewinne igraszki. Najgorszymi zleceniami są te, w które Tommy jest zaangażowany emocjonalnie. Zabicie przyjaciela czy pięknej kobiety - w takich przypadkach odzywa się u bohatera coś praw e zapomnianego - sumienie.

Get out of my way, punk! (III)

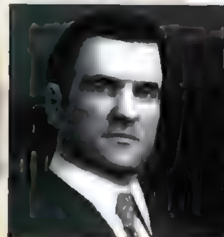
Mimo że Mafia przewyższa GTA3 pod bardzo wieloma względami, jednak w ogólnym rozrachunku wypada nieco słabiej.

W GTA3 było łatwo. Bohater nad niczym nie rozmyślał, nie prowadził długich i zażartych dyskusji, każde zlecenie wykonywał bez wahania. Tommy to człowiek szargany wątpliwościami - zastanawia się nad moralnymi aspektami morderstw. Nie jest może przez to zimnym profesjonalistą jak główna postać w GTA, ale za to na pewno bardziej ludzki.

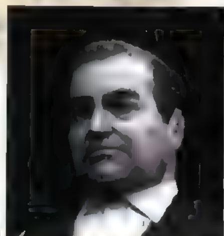
...i kara



Rodzina jest podstawową komórką społeczną, jak uczy każdy podręcznik do wiedzy o społeczeństwie. Mafia ukazuje specyficzną jej formę - członkowie niekoniecznie muszą być spokrewnieni, za to więzi między nimi są znacznie głębsze. Z mafii można wystąpić, owszem. Ale tylko "nogami do przodu". Można również sabotować jej działalność, jednak w momencie gdy się to wyda, rychła śmierć staje się pewniejsza od rachunku telefonicznego. Tommy przez miękkie serce nie wykonał wielu rzeczy tak, jak powinien, sprzeniewierzając się jednocześnie rozkazom i niepisanemu mafijnemu kodeksowi. Jak skończyła się ta historia? Nie powiem. Warto się jednak dowiedzieć samemu.



Tommy Angelo - to ty. Eks-taksówkarz dołączył do mafii na skutek wielu zbiegów okoliczności. Bywa bezwzględny, ale w gruncie rzeczy to dobry chłopak.



Don Salieri - twardy i bezwzględny boss mafijny, kierujący się twardymi zasadami. Mimo iż pieniądze nie są dla niego najważniejsze, interesy rodziny zawsze stawia ponad przyjaźń, nawet trwającą dziesiątki lat. Wbrew pozorom nie wszystkie sprawy załatwia siłowo - jest znacznie bardziej wyrafinowany.



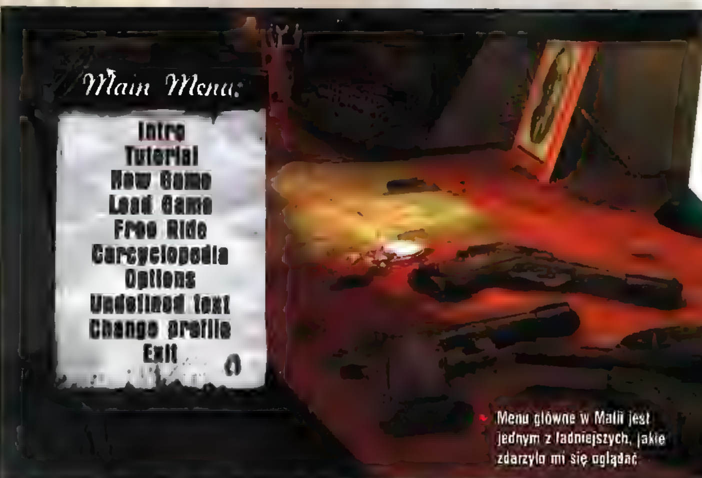
Paulie - mały i zadziorny, jest dowódcą gangu. Polubił się z Tommym od razu, często też razem współpracowali - niejednokrotnie jeden drugiemu ratując życie. Nie podskakuj mu!

Kariera gangstera

Fabuła Mafii - jaka jest, każdy widzi. Korzysta z bardzo wielu motywów filmów gangsterskich, czasem również tworzy zupełnie nowe oraz piękne i efektowne sceny. Szczególnie polecam rzeź urządzoną przez Tommy'ego na pogrzebie mafioza z konkurującej rodziny - mistyczne otoczenie kościoła, trumna z odsłoniętym ciałem - nie są to klasyczne obrazy w grach akcji. Za to gra w takim otoczeniu jest znacznie przyjemniejsza, można pomyśleć, że nie siedzi się przed komputerem, ale przed telewizorem, oglądając niezły film gangsterski. Niestety wrażenie to może być dodatkowo spotęgowane tym, że Mafia jest w 100% grą liniową. Gracz może tylko wykonywać misje i podążać z góry ustaloną przez scenarzystów ścieżką. Dla urozmaicenia co jakiś czas można jedynie wykonać zadania poboczne. Nie jest to mimo wszystko wada, która w jakikolwiek sposób przeszkadzałaby tutaj. Po prostu jest świetnie, ale mogło być jeszcze lepiej.

Małe, a cieszy

W Mafii pojawiło się coś, czego brakowało w GTA3. Nie, nie piszę tu o ciekawej i spójnej fabule. Chodzi o znaki drogowe. Jak już wyżej wspomniałem - można spotkać czerwony znak stopu, jak i "ustąp pierwszeństwa". Autorzy umieścili w grze również wiele fajnych smaczków, jakie uważni gracze mogą wyłapywać. Jeden z ciekaw-



Menu główne w Mafii jest jednym z ładniejszych, jakie zdarzyło mi się oglądać

Propaganda?

Trzeba przyznać, że mafia potrafi się zareklamować. Kampania promocyjna rozpoczęła się w 1972 roku dzięki reżyserowi o nazwisku Francis Ford Coppola. Ten stworzył trylogię opiewającą działalność mafijną. Jego bohaterowie cenią sobie wysoko kodeks honorowy - są niejako szlachtą i Robin Hoodami zarazem. Plotka głosi również, że amerykańska mafia zaakceptowała oficjalnie scenariusz, który przecież przedstawiał ją w niezgorszym świetle.



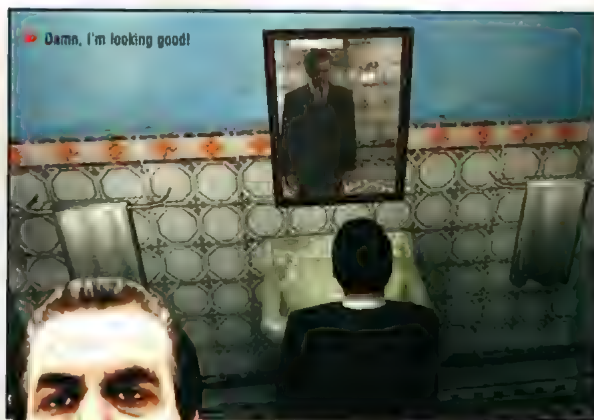
"Ojciec Chrzestny" (The Godfather) - powstał w 1972 roku i od razu stał się klasykiem gatunku. Widzom kojarzy się przede wszystkim z niezapomnianą kreacją Marlona Brando, wcielającego się w postać Don Vito Corleone'a. Ciekawostką jest to, że aby uzyskać wygląd buldoga, używał on specjalnych wkładek dentystycznych (notabene do obejrzenia w jednym z amerykańskich muzeów). Nieco bardziej makabrycznym akcentem jest, że do słynnej sceny z obciętą głową wykorzystano konia... prawdziwą głowę konia.



"Ojciec Chrzestny II" (The Godfather, part II) - powstał dwa lata po premierze pierwszej części; uznawany jest za najlepszy film gangsterski w dziejach gatunku. Rewelacyjna rola Ala Pacino zapewniła mu stałe miejsce wśród najwyżej płatnych aktorów w Hollywood. W sequelu (i prequelu zarazem) nie pojawił się za to Marlon Brando - miał zagrać w krótkiej scenie, ale ze względu na złe potraktowanie przez wytwórnię Paramount, zrezygnował.



"Ojciec Chrzestny III" (Godfather: part III) - ostatnia (jak na razie?) część sagi o rodzinie Corleone, powstała w 1990 roku. Ciekawostka: córkę Michaela Corleone zagrała Sofia Coppola (tak, córka reżysera), mimo że w poprzednim filmie grała jego kuzynkę (co prawda, jako niemowlę). Miłośnikom trylogii polecam też, by zwrócili uwagę na rolę pomarańczy we wszystkich trzech filmach - zawsze, gdy te się pojawiają (bohater je, lub się nimi bawi), lada chwila można się spodziewać czyjejś śmierci.





O realizmie słów kilka

W przeciwieństwie do GTA3, Mafia jest grą _naprawdę_ realistyczną. Nie mówię tu tylko o tym, że broń nie wala się po ulicach, tu realizm sięga dalej, warto poświęcić mu więcej uwagi.

MIASTO
Akcja dzieje się w Ameryce z lat 30 - prohibicja i raj dla gangów. Co prawda, nie istnieje na mapie miasto, gdzie toczyłaby się akcja (Lost Heaven), ale spokojnie mogłoby zaistnieć - jest czymś w rodzaju skrzyżowania Chicago z Nowym Jorkiem. Niektóre budynki i wygląd dzielnic opracowano nawet na podstawie archiwalnych zdjęć z tamtych czasów.

SAMOCHODY
Mafia to raj dla wielbicieli motoryzacji. W grze występuje 60 rodzajów aut, wszystkie prawdziwe, produkowane w Ameryce w latach trzydziestych. Jest tam również najsłynniejszy ford T - nie muszę pisać, w jakim kolorze. W misji z wyścigiem dodatkowo pojawia się tuningowany bolid, którego prędkość mogłaby wpędzić w kompleksy niejeden wóz z GTA3. Nie tylko wozy są doskonale odwzorowane - również sam model jazdy jest nienaganny. Niektóre auta zapalają bardzo długo, mają marne przyspieszenie, nie wszystkie też zaopatrzono w tak podstawowy z pozoru przyrząd jak hamulec ręczny. Za to wszędzie jest rewelacyjna możliwość zmiany skrzyni biegów na ręczną - tego w GTA nie było. Model jazdy jest niemal perfekcyjny - wszystkie poślizgi są zgodne z prawami fizyki etc. Jedynym zgrzytem było dla mnie zachowanie samochodu rajdowego (niekiedy) - podskakiwał czasem na szosie tak, jakby miał koła z kauczuku. Niestety w niektórych misjach doskonały realizm wręcz przeszkadza. Większość samochodów w Mafii ma wielkie problemy, by wjechać pod górkę - nawet na pierwszym biegu. Zatem gdy jest stromo, niektóre potrafią się po prostu... zatrzymać. Kończąc o samochodach, warto również napisać, że w Mafii istnieje coś takiego jak poziom paliwa. Co prawda, ten spada bardzo wolno (nie potrzebowałem ani razu tankować), jednak należy na to zwrócić uwagę. Oczywiście w mieście znajduje się kilka stacji benzynowych.

DURA LEX, SED LEX
Elementem świadczącym za realizmem w Mafii jest policja. O ile w GTA3 ta była niezwykle pobłażliwa (właściwie nie reagowała, gdy bohater okładał kijem staruszkę lub strzelał do ludzi - nawet gdy radiowóz stał obok), w Mafii zachowuje się doskonale. Funkcjonariusze ścigają gracza nie tylko wtedy, kiedy ten przejedzie przy niej przechodnia, ale już nawet wówczas, gdy... przekroczy prędkość czy np. nie zatrzyma się na czerwonym świetle albo na znaku "stop". Tego jeszcze w grach nie było! Dozwoloną prędkością na terenie całego miasta jest 40 mil na godzinę - niby niezła, ale skoro niektóre samochody osiągają nawet 80 mph. Dla przestrzegających prawo i porządek jest jednak miła opcja - ogranicznik prędkości, który po prostu nie pozwoli przekroczyć wyznaczonej bariery. Co ciekawe, policja zaaresztuje Tommy'ego nawet wtedy, gdy ten będzie spacerował spokojnie po ulicy z bronią w ręce! Mimo to przedstawiciele prawa nie są tu, w produkcji Czechów, tak uciążliwi jak w GTA3. Dzieje się tak dlatego, że w latach trzydziestych nie istniało jeszcze CB radio, zatem wozy policyjne nie mogą się między sobą porozumiewać. Aby uciec przed policją, wystarczy więc oddalić się na odpowiednią odległość od jednego radiowozu, spokojnie mijając inne, nieświadome popełnionego przestępstwa.

STRZELANINA
Również ewenement - broń działa bardzo dobrze (polecam utrzymanie na celowniku kogoś strzelając z Tommyguna), ale najbardziej przypadło mi do gustu przeładowywanie jej. Kiedy na przykład w magazynku pozostają tylko 3 naboje, gracz może oczywiście przeładować broń - przy czym wyrzuca te trzy jako nieużyte (a nie ma przecież czasu zbierać ich z ziemi). Niezwykłą opcją jest również możliwość strzelania podczas jazdy. Jest to tym bardziej efekt realistyczny, że nie sposób skoncentrować się na jeździe, jednocześnie mierząc myszką do kierowców obok. Opcja ta i tak pozostaje przydatna, zwłaszcza podczas pościgów. Przy odrobinie wprawy gracz może wycelować w głowę kierowcy - samochód będzie sprawny, ale kierowca tego na pewno nie przeżyje. Jeśli zaś Tommy chce powstrzymać auto przed ucieczką, zawsze może trafić w oponę - co prawda, to będzie mogło jechać dalej, ale nietrudno wtedy dogonić samochód. Niestety czasem nieco zawodzi system punktowego strzelania w postać. Zdarza się, że przeciwnik (nie wyglądający na Supermana) potrafi przeżyć to, że wpakuje się mu w głowę cały magazynek, mimo że każdy strzał jest celny (leje się krew).


Najszybszy samochód w grze.


Strzelanie z pędzącego samochodu jest tyle efektowne, co trudne.

szych znajduje się w misji, gdzie należy przejechać jak najszybciej przez całe miasto. Aby to utrudnić, autorzy zafundowali graczowi zbiegowisko na moście. Warto się tam zatrzymać (a co tam, misję przejdzie się za kolejnym razem), żeby zobaczyć ekipę ludzi, która namawia stojącego na barierce samobójcę do zaniechania czynu.

Czemu nie 10/10?

Jest kilka powodów. Mimo że Mafia przewyższa GTA3 pod wieloma względami, jednak w ogólnym rozrachunku wypada nieco słabiej. Ma dużo cięższy klimat (co czasem przeszkadza), jest zdecydowanie nastawiona na kontynuowanie ustalonej fabuły. W GTA3 gracz mógł robić znacznie więcej, na ulicach czuł się całkowicie wolny. Gdy się nie miało ochoty kontynuować fabuły, można było tylko rozbijać się po mieście bądź brać dziesiątki misji pobocznych. W Mafii co prawda można wysiąść z samochodu i spacerować ulicami. (Kradnąc samochody - na przykład. Co ciekawe, bohater może prowadzić tylko te samochody, do jakich wcześniej nauczył się włamywać.) Ale nie ma tu mimo to tak wielkiej swobody oraz możliwości interakcji.

Skoro już przy wadach jesteśmy - muszę nieco ponarzekać na dłużyzny. Niekiedy dialogi bywają nieciekawe (rzadko), niestety często się również zdarza, że gracz nie może przejechać przez most, gdyż ten właśnie podniesiono. Niby fajny bajer, gdyby tylko to nie trwało aż dwóch minut, które potrafią być naprawdę irytujące.

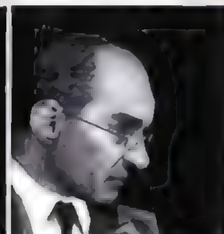
Kolejnym grzechem są tu również (niestety) przyrządy służące naprowadzaniu na cel. W GTA była tylko czytelna i praktyczna mapka i nie było z nią żadnych kłopotów. W Mafii przyrządów naprowadzających są aż trzy. Doświadczenie uczy, że gracz najczęściej wykorzysta pełną mapę, która jest co prawda czytelna, ale przesłania cały ekran. I choć jest lekko przezroczysta, jednak prowadzenie samochodu z rozpostartą mapą nie należy do najprzyjemniejszych czynności.

Długo też myślałem (i na nic nie wpadłem) nad sensem umieszczenia radaru w lewym górnym rogu. Po pierwsze, nie wydaje mi się, by

Sam - kolejny przyjaciel Tommy'ego. Przez swą niezdarność często niestety laduje się w tarapaty, z których później przyjaciele muszą go wyciągać.



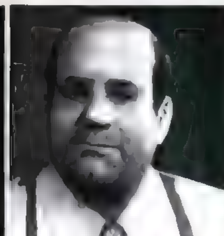
Frank - stary przyjaciel Salieriego, jego prawa ręka. Zajmuje się sprawami finansowymi mafii. Ale nie myśl, że to typowy księgowy.



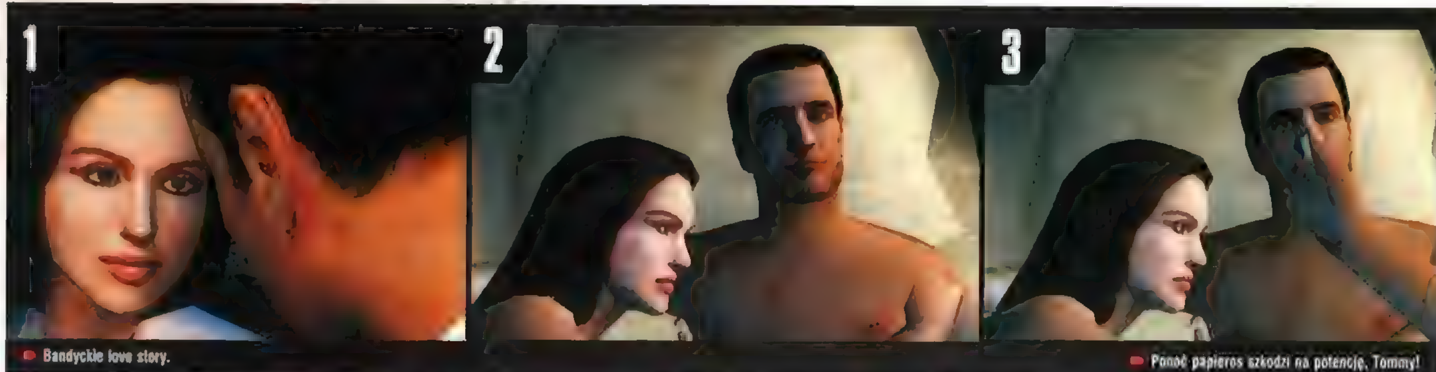
Ralphy - niezwykle miły i sympatyczny jąkała. Jako mówca byłby beznadziejny, ale kiedy ma w ręku klucz francuski i znajduje się w garażu, Tommy zawsze może liczyć na to, że samochody będą lśniły i działały jak marzenie. Poza tym Ralphy również uczy naszego bohatera jak kraść samochody.



Vincenzo - miły grubas, bez odwiedzenia którego nie powinno się wychodzić na misję. To on rozdziela broń - jeśli potrzebujesz Colt czy kij bejzbolowy - Vincenzo zawsze służy pomocą i radą.



Groźny i stylowy konkurent GTA 3.



Bandyckie love story.

Ponoć papieros szkodzi na potencję, Tommy!



przyrząd działający jak GPS istniał w latach trzydziestych, po drugie - jest zupełnie bezużyteczny. Po co zatem takie - niepotrzebne przecież - odstępstwo od realizmu? Teoretycznie najlepiej sprawdziłaby się strzałka nad radarem, wyglądająca jak kompas (wskazująca nie tyle północ, co aktualny cel). Ta jest jednak bardzo niedokładna, gdyż wskazuje tylko kierunek, w którym gracz ma jechać - a nie trasę. Nie ma co dalej mówić o wadach, gdyż wszystkie przesłania z nawiązką...

KLIMAT!!!

Mafia to nie gra, to również nie film. To coś więcej - gracz na kilkanaście godzin zapomina o własnym nazwisku, a staje się Tommym Angelo. Znakomitym budulcem klimatu jest wiele niezbyt trudnych, ale za to wielce satysfakcjonujących misji. W jednej z nich - na przykład - należy zaprowadzić córkę barmana do domu. Zatem Tommy idzie (a właściwie ja idę) ciemnymi ulicami miasta i rozmawia sobie o wszystkim i o niczym z piękną dziewczyną. W pewnym momencie napada na nas zgraja meneli, po czym oczywiście staję się jej bohaterem. Zaprasza mnie do siebie, opatruje mi rany... zaś po upojnej nocy nawet nie krzyczy, gdy palę w łóżku papierosa. To tylko jeden przykład - gra składa się właściwie z tak ich sugestywnych scen.

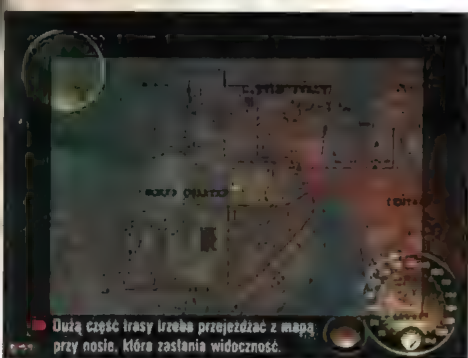

O takim garażu chłoptaś z GTA3 może tylko pomarzyć.

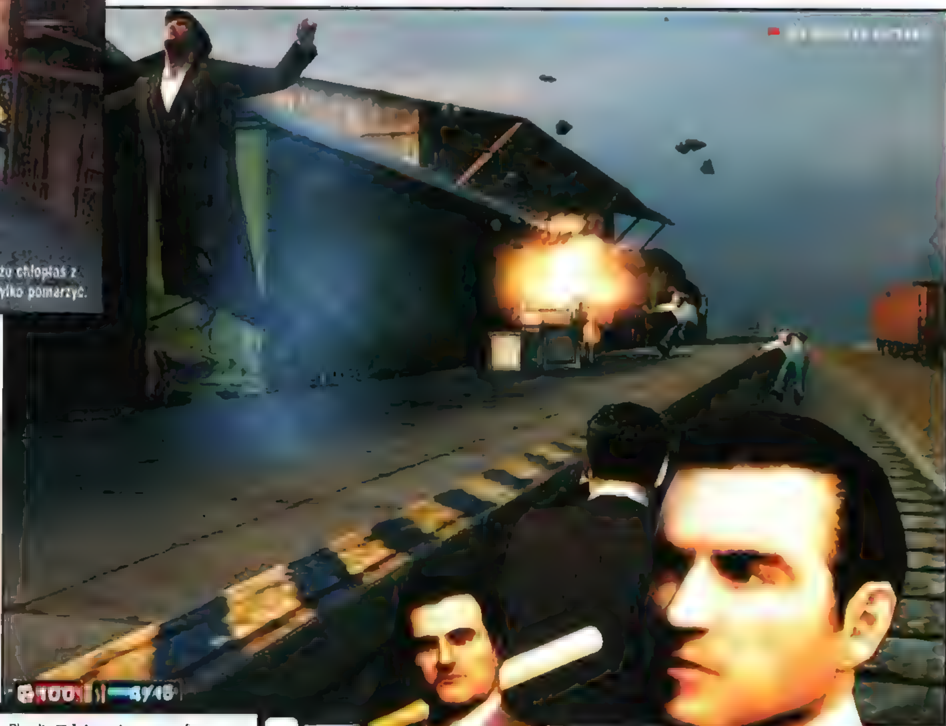
Mafia jak malowana

Grafika w Mafii prezentuje znacznie wyższy poziom niż ta w GTA3. Twarze postaci pokazują, że słowo "fotorealistyczny" ma wreszcie odwzorowanie w grach. Również ich mimika stoi na najwyższym poziomie - może jedynie brakuje tu ruchów gałkami ocznymi - twarze postaci wydają się przez to nieco dziwne. Ten mankament zauważą jedynie puryści, dla reszty graczy będzie to jedynie nadawało nieco surrealistycznego posmaku. Co do innych rzeczy - genialnie wyglądają wszelkie elementy świata - od budynków po... ulice. Mnie akurat bardzo spodobały się widoczne na niej... piksele. Zdaje się, producenci przestali już zachwycać się efektem rozmazania tekstur a la VooDoo1 i zauważyli, że bardziej realistycznie wyglądają niewielkie, chropowate piksele.

Summa summarum

O Mafii mógłbym pisać długo. W powyższym tekście ledwie napomknąłem o wielu sprawach, a jeśli jeszcze przypomnę sobie o tym, co chciałem ująć w tym tekście, mam wielką ochotę naciągnąć naczelnego na dodatkowe dwie strony. Jako że jednak to by mi raczej "na sucho" nie uszło, kończę recenzję już teraz, gorąco zachęcając wszystkich (a zwłaszcza tych, którzy zachwycili się GTA3) do zakupu tej pięknej i niemal perfekcyjnie przygotowanej gry.


Dużą część trasy trzeba przejeżdżać z mapą przy nosie, która zasłania widoczność.



9

INFO

Producent: Illusion Softworks **Dystrybutor:** Play-It **Internet:** www.mafia-game.com **Wymagania:** PIII 500, 128 MB RAM **Akcelerator:** co najmniej z 16 MB


KLIMAT! ■ realizm przez duże R ■ oprawa ■ i ogrom innych


liniowość ■ czasem dziwne AI ■ mapa i radar

Groźny i stylowy konkurent GTA 3.

GATUNEK: FPS/SIM

Operation Flashpoint

Resistance

gem

Cofnijmy się w czasie o rok i kilka miesięcy - tak, by ponownie znaleźć się w dniu premiery Operation Flashpoint: Cold War Crisis - gry, która całkowicie zmieniła jednostronny sposób postrzegania gier z celownikiem pośrodku ekranu. Ilu spośród zorientowanych wówczas, czym ten tytuł jest - a więc, że wiąże się z nim krew, pot, łzy - wierzyło, że zdoła spodobać się komukolwiek więcej niż nielicznym zapaleńcom maksymalnego realizmu? A przecież już kilka dobrych miesięcy temu Codemasters poinformowało, że Operation Flashpoint dołączył do elitarnego klubu pozycji, które sprzedały się w ponad milionie (!) egzemplarzy!

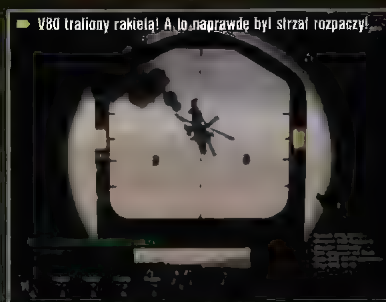
Niczym nadzwyczajnym jest zatem fakt, że Codies, sprawujący bezpośrednią kontrolę nad flashpointowymi produktami czeskiej BIS - Bohemii Interactive Studios (nie mylić z interplayowym BIS - Black Isle Studio), nie widzą najmniejszych przeciwskazań, gdy ta proponuje im wykonanie jeszcze jednej operacji na portfelach fanów. Ta ostatnia, opatrzona strategicznym kryptonimem Resistance, jest pierwszym faktycznym expansion packiem, a więc dodatkiem, który usprawnia serię. Jej poprzednik bowiem - Red Hammer - był w gruncie rzeczy jedynie mission packiem (fakt, że niecodziennym, bo odwracającym sytuację z podstawki). Resistance tymczasem, podbijający numer wersji polskiego Flashpointa, do wersji 1.75 (dla porównania wersja Gold Flahspointa to 1.46), wprowadza kilka istotnych modyfikacji do formy i co ważniejsze - treści tego, co zwykło się kojarzyć z Flahspointem.



Nocne polowanie na śpiące Hindy...



4 próba z rzędu i jednakowo tragiczny koniec, ech...



V80 trafiony rakietą! A to naprawdę był strzał rozpaczy!

Czeskie Bohemia Interactive Studios, które kilkanaście miesięcy temu bez najmniejszej tremy weszło w światła sceny zajmowanej przez najlepszych w branży, okazuje się w znakomitej formie, a jej ostatnie dzieło - Operation Flashpoint: Resistance - warte jest z całą pewnością poświęconych nań pieniędzy oraz czasu.

Operation Flashpoint: Resistance daje graczom możliwość bezpiecznego popróbowania wojny partyzanckiej, a więc prywatnej - pozbawionej nieograniczonych uzupełnień ludzi oraz broni, i prowadzonej głównie przy wykorzystaniu sprzętu armii przeciwnika. Wojna ta toczyć się będzie w kilka lat przed kryzysem Zimnej Wojny, na zupełnie nowej, liczącej sobie ponad 100 km2 wyspie - Nogovie; rozpocznie zaś, gdy rozpad koalicyjnego rządu Niezależnej Republiki Nogovy da ZSSR pretekst do "wyzwolenia" dawnej republiki. Jednak jak łatwo się domyślić, nie wszyscy wyzwalani pogodzą się z tym faktem i Armia Czerwona, dowodzona przez znanego skądinąd pułkownika Gubę, szybko stanie się celem ataków grup partyzantów. Te zaś, rzeczywiście z początku żałośnie nieporadne i zgromadzone pod silną ręką doświadczonego dowódcy, szybko staną się koszmarem okupantów. Nie trzeba chyba

dodawać, że to właśnie gracz stanie się tym, który wieść będzie ciemiężony lud Nogovy wprost w lepsze jutro.

Bohaterem Resisance i zarazem alter ego gracza jest eks-komandos - Victor Troska, człowiek, który wojnę ma we krwi. Mimo to jednak wcale nie jest chętny, by stawać zbrojnie przeciw napastnikom i dopiero - faktycznie - zmuszony okolicznościami w trzeciej misji kampanii stanie się liderem powstańców. Kolejne 17 misji upłynie mu na zdobywaniu uzbrojenia oraz sprzętu, tragicznym (bo niedoszłym i w gruncie rzeczy marginalnym) romansie z Liz, wdową po zmarłym równie tragicznie przyjacielu, przede wszystkim zaś zwalczaniu wrogów w dogodnym dla siebie i drużyny miejscu, jak i czasie. Misje podejmowane przeciw Armii Czerwonej w Resistance są równie, a może nawet bardziej zróżnicowane niż w Cold War Crisisie - od ataków na słabo chronione konwoje z bronią, poprzez zdobywanie silnie umocnionych baz i lotnisk, ale także np. wysadzanie mostów po bitwy pancerne z udziałem kilkudziesięciu czołgów oraz wozów pancernych!

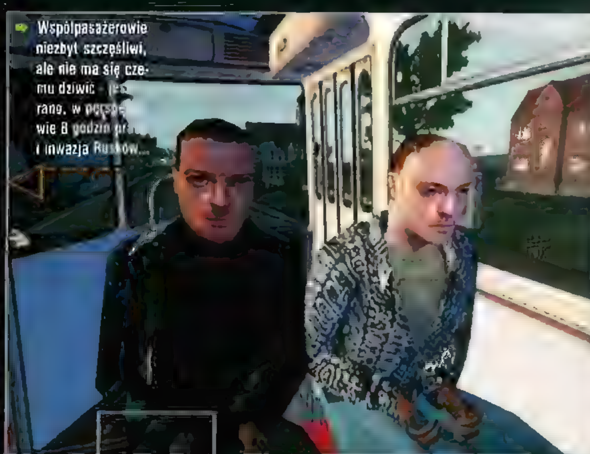
Mówiąc o misjach Resistance nie sposób nie wspomnieć, że poziom ich trudności jest wyższy nawet niż tych w oryginalnym Flashpoincie - i to od samego początku gry! O ile bowiem pierwsza polega na tym, by "jedynie" uciec z zajętego właśnie przez czerwonych miasteczka (miałem w niej sporo szczęścia: uciekając samochodem, skasowałem niemal przypadkiem jednego z żołnierzy radzieckich i zabrałem jego broń - tłumionego bizona, którym solidnie przetrzebiłem wrogów...), to już druga, którą rozpoczniesz stojąc przed plutonem egzekucyjnym, bez broni i pomysłu, gdzie taką można znaleźć - daje dobre pojęcie, co cię tu czeka. Bohemia - tworząc Resistance - założyło także, że jesteś weteranem Zimnej Wojny i podczas gry, np. gdy przyjdzie do prowadzenia pojazdów czy dowodzenia, nie wyświetli się choćby pojedynczy ekran helpa. A jest to istotne o tyle, że w Cold War Crisie dowodzić mogłeś, ale nie musiałeś, w Resistance zaś wprawne posługiwanie się skrótami radia typu "~-4-2-5" czy "~-7-2" staje się niezbędne, by zwyciężać bez strat.



Trudność Resistance polega również na tym, że - co w zasadzie zostało już powiedziane, warto jednak podkreślić to raz jeszcze - masz ograniczone zasoby sprzętu i ludzi. Innymi słowy, walczyć będziesz tym, co znajdziesz i przeniesiesz do kolejnych misji, warto zatem na pewno zbierać znalezione przy trupach wrogów wyrzutnie rakiet czy NV gogles, czyli swojskie noktowizory - później walczyć będziesz musiał także w nocy, a te na Nogovie są naprawdę mroczne. Przejdziesz też misje, które rozpoczynasz składem osobowym dokładnie takim, z jakim ukończyłeś tę poprzednią. Tak jest np. z obroną wcześniej zdobytej bazy wroga, wyprawą po wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze i wreszcie - polowaniem na Hindy: straty w każdej z nich położą się cieniem na kolejnych... ten właśnie układ wymusza na graczach, by misję, którą przeżyli cudem, a którego to cudu zabrakło dla ich podkomendnych, próbować przejść jeszcze raz: inaczej - skuteczniej.

Jak zwykle gdy mowa o Flashpoincie, nie sposób nie zachwycić się wolnością. Już w pierwszej misji - tej, w której musisz dostać się do pracy, możesz znaleźć motocykl i przejechać nim te marne 6 km, zaczekać 5 długich minut na autobus albo... wspiąć się na dach pobliskiego budynku tylko po to, by sprawdzić, czy można to zrobić! Po raz pierwszy jednak będziesz miał okazję dokonywać wyboru wariantu akcji spośród zaproponowanych dwóch - to zatem, czy wśliźniesz się samodzielnie, by zminimalizować straty własne, czy też urządzisz sobie atak frontalny całym teamem - zależeć będzie wyłącznie od ciebie.

Atutem Resistance jest także wzbogacenie świata gry, o broń (m.in. FM-FAL, Uzi czy czeski Skorpion), pojazdy (policyjny 4x4, autobus czy przyzwoicie zachowujący w trakcie jazdy motocykl, a także np. V-80, prototyp Hokuma, który - pochwalę się bezwstydnie - ściągnąłem w locie jednym strzałem ze zwykłego RPG!), wreszcie - elementy krajobrazu jak mosty czy typowe dla krajów zza żelaznej kurtyny blokowiska. W przypadku tych ostatnich warto dodać, że domy te składają się, tak jak powinny, z pojedynczych mieszkań (z pełnym wyposażeniem - łącznie z książkami na biurkach i kwiatami w oknach!), a szybem windy można dostać się na dach, co daje spore możliwości w ulubionych przez wszystkich pojedynkach snajperów. Wreszcie nie sposób nie wspomnieć, że poprawiono, i tak doskonałą już, oprawę graficzną gry - np. drzewa i krzaki oglądane z bliska, a dzięki lepszej jakości teksturom, jakie pokrywają dosłownie wszystkie obiekty (kokpity pojazdów nawet 2048 x 2048!), nie przypominają już wyblakłej kartki papieru...


Współpasażerowie niezbyt szczęśliwi, ale nie ma się czemu dziwić - je... rano, w ... wie 8 godzin pr... i inwazja Rusków...

Nie wszystko mimo to - jak się zdaje - przebiegło po myśli Bohemii i Resistance nie jest przełomem, na jaki czekali fani Flashpointa. Zbyt słabo - jak na mój gust - podkreślono element samodzielności. Brakowało mi zwłaszcza możliwości wyboru kolejnego celu, co - moim zdaniem - dawałoby lepszą świadomość prowadzenia wojny podjazdowej. Także zasobów sprzętowych oraz ludzkich jest zbyt dużo - nie zdarzyła mi się sytuacja, by zabrakło mi amunicji do ulubionego dragunova; niewiele też prawdy było w tym, że może zabraknąć chętnych, by posmakować życia partyzanta. Niezbyt dobre wrażenie sprawiają też nieco przydługie przerywniki filmowe. Te tworzone są, jak zwykle, na bazie engine'u gry i realizowane podobnie jak misja - na podstawie ogólnego scenariusza, dzięki czemu od czasu do czasu żołnierz radziecki zabija własnego towarzysza, który miał nieszczęście i został umieszczony przez twórców scenki tuż przed lufą plującego ogniem kałasza... Jak zwykle też w przypadku Flashpointa, nie ma chyba na świecie sprzętu, który uciągnąłby go bez problemów w jakieś rozsądnej (min. 1024 x 768) rozdzielczości, z pełnym uszczegółowieniem terenu itp.


Mieli pecha - trafili na weterana Cold War Crisis!

Te drobne mankamenty nie są jednak w stanie zmienić oceny znakomitej całości. 25 misji single player (20 w kampanii, 5 samodzielnych), 9 map multiplayer (w którym istnieje już możliwości wyszukiwania gier już z poziomu gry, nie zaś jak wcześniej wyłącznie programów zewnętrznych typu GameSpy czy All-Seeing Eye), nowa broń i sprzęt, jak i znacznie poprawiony engine gry każą postawić Resistance mocną szkolną czwórkę. Miłośnicy serii powinni zatem zaopatrzyć się w nią bez zastanowienia, ci zaś, którzy dotąd nie mieli okazji poznać, gdzie leży sekret powodzenia typu tytułów "jeden strzał - jedna śmierć", uznać wydanie Resistance za dobry pretekst, by spróbować.

INFO

8

Producent: Codemasters **Dystrybutor:** Cenega **Internet:** www.flashpoint1985.com **Wymagania:** 500 MHz, 128 MB RAM, karta min. 16 MB **Akcelerator:** tak


■ świetna, inna od dotychczasowych, kampania single player ■ nowe sprzęt i broń (w tym prototyp Ka-50) ■ miasta ■ podbicie rozdzielczości wszystkich tekstur w grze


■ zbyt mała "samodzielność" partyzantki ■ ogromne wymagania sprzętowe

Znakomity dodatek do znakomitej gry!

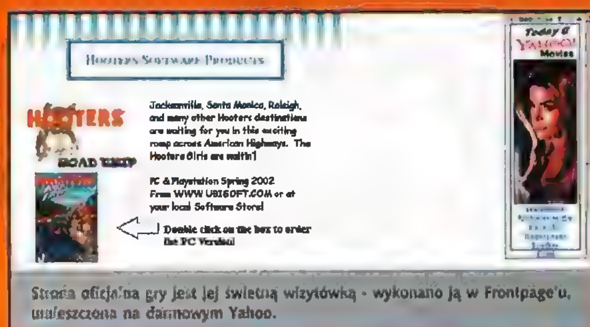
HOOTERS ROAD TRIP

■ gem

GATUNEK: ARCADE

Ze wszystkich rzeczy, jakie pobudzają młodych samców, dwie działają zawsze, wszędzie i niezależnie od okoliczności: piękne kobiety i szybkie samochody.

Nie mnie rozstrzygać, czy szybciej odwracamy się na dźwięk chrzęstu żwiru pod oponą, czy stuku damskich szpilek, niemniej najdalej w trzy dziesiąte sekundy po ich zarejestrowaniu patrzymy w ich kierunku. Ta nasza immanentna cecha może jednak okazać się groźna. Może bowiem zdarzyć się tak, że ktoś niemoralny postanowi wykorzystać to w jakiś niecnych zamiarach. Tak np. zrobił duet, złożony z dotąd nieznanego mi bliżej Hoplite Research (twórca) i dla odmiany - nieobcego właściwie wszystkim Ubi Soft (wydawca), wydając na PC grę o (nie)wiele mówiącym tytule Hooters. Road Trip.



Strona oficjalna gry jest jej świetną wizytówką - wykonano ją w Frontpage'u, umieszczona na darmowym Yahoo.

Hooters Road Trip to - po pierwsze - dziewczyny hojnie obdarzone drugorzędnymi cechami płciowymi, występujące w strojach kąpielowych - znak firmowy sieci amerykańskich restauracji Hooters (w takim samym stopniu, w jakim restauracją jest McDonalds czy KFC). Po drugie zaś - naprawdę szybkie samochody, którymi gracze przemierzać mają odległości dzielące panie z jednego zajazdu od pań z innego. Sama gra, samochodowe arcade, proponuje nam 6 wyścigów po Stanach Zjednoczonych (najdłuższy biegnie przez cały kraj ze wschodu na zachód - z Florydy po Kalifornię). W przypadku zajęcia miejsc 1-4, wyświetlony zostaje krótki filmik z którąś z "hooterek", witających cię w kolejnej restauracji. Podobny, nieco dłuższy pojawi się jako nagroda za zwycięstwo w całym wyścigu. Pomysł całkiem niezły - miły oku efekt psuje jednak nieco fakt, że większość z tych mile zaokrąglonych kelnerek odgrywa role jedynie szczęśliwych i zrelaksowanych.



Relaks i szczęście nie tylko im nie jest dane. Hooters Road Trip także z punktu widzenia gracza jawi się jako totalna katastrofa i śmiało może stanowić karę np. za mówienie brzydkich wyrazów na twórców GTA3 PC, którzy JAKOBY nie zrobili nic, by ten różnił się od pierwowzoru z PS2. Hooters są bowiem znakomitym przykładem, jak NIE należy przenosić gier z konsol na PC. Zatem - wyposażono ją w bezsensownie powikłane konsolowe menu, odpalające się jedynie w rozdzielczości 640 x 480 i - co stanowi najlepszy przykład tego, że Hooters wywodzi się z PSX (nie PS2!) - korzysta z tekstur w niskiej rozdzielczości! Na domiar zaś złego Hooters - wyglądając tak, jak gdyby światem wciąż rządziła Amiga - potwornie się haczy: są miejsca, zwłaszcza na starcie wyścigu, gdzie wręcz daje się policzyć klatki animacji!

Podobnie słabo prezentuje się model jazdy (i uszkodzeń, bo i taki był tu planowany) wszystkich 20 dostępnych w grze, nielicencjonowanych, ale rozpoznawalnych samochodów. Skuteczne sterowanie wymaga tu bowiem muśnięć klawiszy delikatnych jak chusteczki do nosa motyli - bez względu na to, czy jedziesz w trybie arcade, czy realistic, który w rzeczywistości jest również arcade. Wyczuwalne jest to zwłaszcza na poboczach, gdy autko lubi wpaść już nie tyle w dzikie bączki, co wręcz korkociąg! Wiele szczęścia więc i nade wszystko cierpliwości wymagać będzie próba przebicia się przez grę, by załapać się na wszystkie filmiki z przestraszonymi pannami.

Nie da się zaprzeczyć jednak, że to właśnie one są, podobnie jak w restauracjach sieci Hooters, główną i chyba jedyną zaletą gry. Mimo to Hooters pozostaje świetnym przykładem produktu z dolnej półki. Zapewne gra, gdyby nie licencja Hooters, nigdy nie ujrzałaby światła dziennego. Połączenie dwu rzeczy najsilniej działających na wyobraźnię młodych samców - szybkich samochodów i pięknych kobiet wręcz nie mogło wypaść gorzej...



INFO

2

Producent: Hoplite Research ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft ■ **Internet:** xxxxxxxxx ■ **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM ■ **Akcelerator:** 12 MB

- ■ hooterki (plus)
- ■ reszta gry (minus)

Piękne samochody i szybkie panienki... albo na odwrót?

GATUNEK: ARCADE

Pet Soccer



CormaC

To miłe, że Polacy zaczęli tworzyć gry, w które da się pograć, szczególnie Techland rozkręca działalność ostatnimi czasy (patrz: zapowiedzi Chrome'a i Xpand Rally, o ile ten drugi doczekał się już druku - może jeszcze trudno wypowiadać się o ich przydatności do grania, ale zapowiedzi prezentowały się apetycznie). Pet Soccer jest niespodzianką miłą z dwóch powodów. Pomijając już to, że tytuł jest na poziomie, czego zapewne domyśliliście się po przeczytaniu pierwszego zdania tego artykułu, warto odnotować, że zaskakuje tematem. Ilu z was potrafi wymienić tytuły, gdzie futbol, a więc dziedzina traktowana przez wiele narodów ze śmiertelną powagą, ukazuje się z przymrużeniem oka, odzierają go z całego dostojeństwa?

Do takich produkcji można niby zaliczyć niezwykle lubiane serie Sensible Soccer czy Football Glory, jednak tam najpopularniejszej bodaj na świecie dyscypliny sportowej nie wykoślawiono do granic wyznaczonych przez Pet Soccera. Można zaryzykować stwierdzenie, że tytuł Techlandu stanowi ciekawą przeciwwagę dla 2002 FIFA World Cup (nie lubię pisać tego tytułu skrótem) ;), z całym jej patosem, symfoniczną muzyką, nawiązującą w jakiś sposób do dzieł Johna Williamsa - i ogólnie prezentacją piłki nożnej z perspektywy "na klęczkach". (Słowo wyjaśnienia - tekstu tego nie pisze przeciwnik stadnych biegów po murawie - mistrzostwa oglądałem, gram w wszystkie FIFY - od edycji '94 włącznie!)



Polak potrafi się bawić

Z całym szacunkiem, ale cieszę się, że Techland nie uniósł się ambicją, by zrobić symulację futbolu, tylko poprzestał na tej dosyć prostej i zabawnej zręcznościówce. W grze do wyboru mamy 12 drużyn reprezentujących różne gatunki, przy czym kilka z nich dostępnych będzie dopiero po wygraniu odpowiednich zawodów. Zwierzęce zespoły, zarówno z nazwy, jak i z emblematów czy nazwisk (Chickaldo, Beartez) parodiują znane wszystkim i wielkie kluby piłkarskie. Znajdziemy tu zatem Bullrusię Dortmund, Bearchester United czy Ajax Panterdam, by wymienić tylko te, przy nazwach których autorzy popisali się największą inwencją oraz zmyślnością.

Również boiska nie mają nic wspólnego z piłkarską rzeczywistością, więc zmagać się będziemy np. w śniegach bieguna polarnego, gdzie "stadion" ma klub Bearchester United, czy na farmie, gdzie przeciwników przyjmuje zespół Deportivo La Chickeno. Ciekawe boiska odsłonimy, podobnie jak nowe drużyny, wygrywając kolejne mistrzostwa. Będzie możliwość, by zagrać choćby na świeżo wyciętej połaci lasu, gdzie piłka odbija się od niewykarczowanych jeszcze pni, czy na rozgrzanej autostradzie. Jak widać, pomysłowość twórców to zdecydowany plus gry. Zresztą pomysłowość ta jeszcze nieraz o sobie przypomni.

Zapomnij o zasadach!

No dobrze, drużyny drużynami, boiska boiskami, ale jak się w to gra? Skoro wciąga, to znaczy, że chyba całkiem nie najgorzej. Oczywiście traktowanie piłki nożnej z przymrużeniem oka nie kończy się w menu wyboru drużyny czy boiska. Mecz w Pet Soccerze pozbawiony jest jakichkolwiek zasad, zresztą kto ogląda filmy przyrodnicze, ten wie, że w świecie zwierząt 'fair play' to rzecz nieznana. Tu nie ma czegoś takiego jak faul, spalony, a w konsekwencji - rzut wolny czy karny. "Sędzia" przymyka oko na byka, który rzuca się od tyłu na nogi kurczaka. Jedyne przerwy w grze powodowane są przez bramki bądź auty, choć ten ostatni przypadek jest raczej rzadki, jako że piłka wędruje od zwierzaka do zwierzaka jak po sznurku.

Komputer wie lepiej...

Komputer właściwie samodzielnie zajmuje się kierunkiem podania i jeśli - na przykład - przed nami nie ma żadnego partnera, a mimo to spróbujemy posłać tam piłkę, ta i tak poleci w kierunku naszego najbliższego klubowego kolegi. Komputer wie też lepiej, czy podając piłkę, chcieliśmy ją posłać po ziemi czy też górą. Jeśli za podanie lobem odpowiedzialna jest osobna kombinacja klawiszy, a ja jej nie wcisnąłem, to raczej wiem, co robię, albo przynajmniej wydaje mi się, że wiem i nie widzę powodu, dla którego kawałek krzemu ma mi sugerować "nie, nie, stary, chciałeś zrobić coś innego". ;) Takie maksymalnie uproszczone sterowanie powoduje, że gra jest raczej prosta i nie ma co marzyć o jakimś wielkim polocie w akcjach.

Tylko niezła, a mogło być lepiej!

...jak popaść w schematyzm

No i doszliśmy do największej bolączki gry - jej schematyczności. Bardzo szybko wywęszyć można przepis na strzelenie gola (całkiem nieskomplikowany zresztą: ze środka na skrzydło, rajd, podanie do środka, strzał górą - o ile komputer nie połapie się, że tak naprawdę chcieliśmy strzelić po ziemi) :) i wtedy atrakcyjność gry "trochę" siada. Jak to w każdej grze, na którą ma się haka. Jedyne, co przeszkodzić może wówczas w rozegraniu meczu, to fakt, że ze względu na - wspomniany - rozpięty między zawodnikami sznurek, po którym toczy się piłka, przechwycić wrażego podania niemal nie sposób, oraz wyraźne upośledzenie wzrokowe bramkarzy, którzy przy wysokich piłkach czasem tylko podskakują.

Z drugiej strony, zdarzają się sytuacje, gdy walimy w bramkę przeciwnika kilka razy pod rząd, a ten odbija wszystkie piłki, co doprowadzić może do stanu głębokiego... poruszenia. Zwłaszcza że siły strzału nie można regulować. Marudzenie na temat meczowych niedoróbek zakończę donosem, że boisko jest - moim zdaniem - nieco za duże jak na gabaryty (bądź liczbę) biegających po nim "piłkarzy".

Pet Soccer to bez wątpienia gra udana - która, gdyby nie kilka niedoróbek, mogłaby być bardzo dobra.

Supery

Mecz stałby się zapewne nudny, gdyby nie uaktywniające się - w zależności od naszych postępów (jak na mój gust, chodzi głównie o posiadanie piłki) - supery. Superów takich jest sztuk cztery - niemożliwy do obronienia SuperStrzał, SuperPrędkość, SuperZwód oraz SuperMur (zwrot "zamurować własną bramkę" zyskuje w świetle gry całkiem nowe znaczenie). ;) Inna sprawa, że supery zmniejszają nasz wkład w wynik meczu. Irytujący bywa SuperStrzał, który użyty przez przeciwnika dwie sekundy przed końcem meczu powoduje, że tylko kręcimy z niedowierzaniem głową. Sam pomysł wprowadzenia tych atrakcji jest jednak ciekawy, szkoda tylko, że nie pomyślano (założę się, że pomyślano, ale czemuż nie zrobiono? Lenistwo?) o tym, by każda drużyna miała własny, niepowtarzalny super, związany choćby z reprezentowanym przez nią gatunkiem. Przecież rekiny z Schalke Sharks po coś mają te ząbiska, byczy róg też nie musi być tylko ozdobą, prawda? Ale to pozostaje tylko w sferze marzeń, niestety! :(

Popatrzmy...

Pod względem oprawy graficznej grze nic nie brakuje. Za sympatyczną graficzkę odpowiedzialny jest silnik Chrome'a, choć z pewnością Techland nie wyłożył jeszcze wszystkich kart na stół i prawdziwą moc tego potężnego ponoć engine'u zobaczymy dopiero w Chrome'ie. Tym niemniej Pet Soccer trzyma fason, zresztą sądzę, że screeny dryblujące na tych stronach są na to wystarczającym dowodem. Bez wątpienia pocieszne zwierzaki przypadną do gustu, zwłaszcza młodszym graczom. Muzyka oczywiście wpasowuje się w kreskówkowy klimat, zaś za zabawny komentarz odpowiedzialna jest... papuga (czyżby "krzywy" ukłon w stronę znanych z telewizji "mistrzów mowy polskiej"?).

Ekstra "dodateki"

Na koniec wspomnę jeszcze o "Extra dodatekach" (pisownia oryginalna z pudełka, obok napis "W całości po polsku!" - nie mogłem się powstrzymać). ;) "Dodateki" te to gra planszowa Pet Racer oraz cztery naklejki (nie wszystkie wysokiej jakości) reklamujące gry z Techlandu. Cóż, są - to dobrze, ale jakby ich zabrakło, moje życie nie straciłoby nagle sensu.

Czy zdeptać peta?

Pet Soccer to bez wątpienia gra udana - która, gdyby nie kilka niedoróbek - mogłaby być bardzo dobra. Szkoda, że zmarnowano nieco jej potencjału. Ciekawy jest jednak fakt, że mimo wspomnianego przeze mnie skrajnie uproszczonego sterowania i schematyczności boiskowych akcji (która z pewnością nie występuje przy grze w kilka osób!) oraz faktu, że wszystkie mistrzostwa tak naprawdę niezbyt różnią się od siebie, a tylko odsłaniają kolejne bonusy, Pet Soccer wciąga i dostarcza niezłej zabawy, a przecież o to chodzi. Zobaczyć na pewno nie zaszkodzi!

PS Jeśli zakupicie grę, wspomagacie fundację pomocy niepełnosprawnym dzieciom!

INFO

7

Producent: Techland ■ **Dystrybutor:** Techland ■ **Internet:** www.techland.com.pl ■ **Wymagania:** PII 366 Mhz, 64 MB RAM, Win9x/00/ME/XP ■ **Akcelerator:** tak 16 MB

+ ■ temat! ■ humor ■ ładna grafika ■ wysoka grywalność

− ■ skrajne uproszczenie gry ■ schematyczność

GATUNEK: FPS

GHOST RECON

Desert Siege

Hut Sędzimir

Kiedy spojrzeć na ukazujące się ostatnimi czasy na rynku gry - a ze względu na stałą współpracę z CD-Actionem jestem dość blisko tematu - zauważyłem, że poziom trudności w najnowszych produkcjach coraz bardziej się obniża. Pamiętam czasy, kiedy gry były prawdziwym wyzwaniem, tak dużym, że rzadko kiedy udawało się przejść jedną czy drugą od początku do końca. A teraz, gdy się siada przed monitorem, nie myśli się o tym, czy w ogóle się uda dojść do końca, raczej zastanawiasz się, po jakim czasie nastąpi to. Dlatego z ogromną satysfakcją spędziłem kilka godzin z Ghost Recon: Desert Siege. Tu ukonczenie gry nie było wcale pewne.

Ghost Recon: Desert Siege (to pinformacja dla tych, którzy kilka ostatnich miesięcy spędzili w Mandżurii) dodatek do taktycznego shootera Ghost Recon. Tytuł jest kontynuacją - choć niebezpośrednią - długiej serii produkcji związanych z prozą Toma Clancy'ego, amerykańskiego specjalisty od polityczno-militarnych thrillerów. Nazwę tę - Ghost Recon - nosi w jednej z jego powieści oddział sił specjalnych, szkolonych w dyskretnym i bezszelestnym rozwiązywaniu niezręcznych sytuacji we wszystkich punktach zapalnych na naszym globie. W oryginalnej, podstawowej wersji gry komandosi działali głównie na terenie Europy, zaś teraz, tzn. w dodatku Desert Siege, przenoszą się na spaloną słońcem pustynię Etiopii.

Erytrea, ląd spalony słońcem



...ytrea to państwo - w Desert Siege jest ofiarą nap... wojskowych Somalii - które istnieje naprawdę - ...oć przyznać muszę, że gdy uruchomiłem grę, m... ...a, że Clancy stworzył je na własne potrzeby.

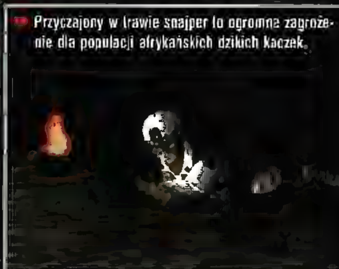
...st to jedno z najuboższych państw na świecie. ...ochód narodowy brutto wynosi około 800 dola... ...w amerykańskich na jednego mieszkańca w skali ...oku (to 3200 zł!!!). Erytrea leży we wschodniej ...ęści kontynentu afrykańskiego i zajmuje obsza... ...24 tys. km2, zaś jej stolica jest Asmara, która li... ...y około 450 tysięcy mieszkańców. Inne większe ...miasta to Asab, Mitsiwa i Biscia. Językami urzędo... ...wymi są tigrinya i arabski, w użyciu spotyka się ...ngielski, francuski, włoski oraz języki i narzecz... ...poszczególnych plemion.

...swojej historii Erytrea wielokrotnie zmieniała ...rzynależność. Do końca XIX wieku była pro...wincją Etiopii, od 1889 kolonią Włoska, od 19... ...jonem zajmowanym przez Brytyjczyków. Od ...952 stała się autonomiczną prowincją Etiopii ...cieloną ostatecznie do tego państwa w 1962 ...oku przez słynnego cesarza Hajle Syllasje I. Nie...podległa od 1993, już w roku 1998 została po...nownie zaatakowana przez wojska Etiopii. Konflikt ...do dziś nie został ostatecznie zażegnany.

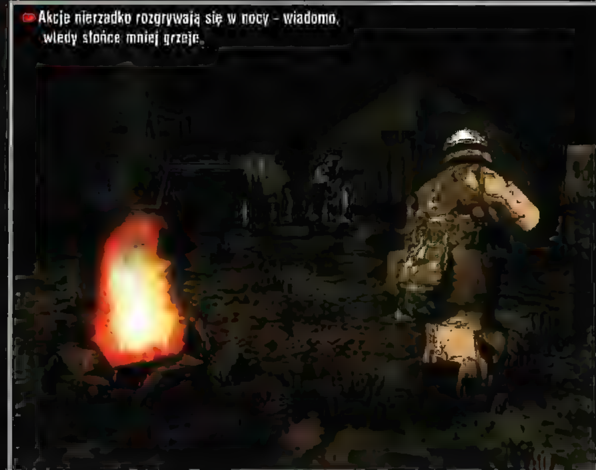
Wojna w Etiopii

Otoczka fabularna akcji to typowe dla Clancy'ego połączenie faktów z fikcja, teraźniejszości z przyszłością. Wschodnia Afryka, rok 2009. Siły wojskowe Etiopii wkraczają na terytorium dużo mniejszego sąsiada - Erytrei, co paraliżuje najważniejsze morskie szlaki na Morzu Czerwonym. Zwiad odkrywa, że za inwazją stoi miejscowy handlarz broni o politycznych zapędach. Komandosi armii amerykańskiej wkraczają do akcji, by wspomóc działaniami dużo słabsze wojska Erytrei, a ostatecznie powstrzymać inwazję i unieszkodliwić człowieka, który do niej doprowadził. Misja zaczyna się na wybrzeżu Erytrei, a pierwsze zadanie jednostki specjalnej to przejęcie kontroli nad obozem wroga usytuowanym przy plaży - w pobliżu miejsca, gdzie wylądowali komandosi.

Tak zawiązany wątek fabularny rozwija się aż do emocjonującego finału przez osiem zupełnie nowych misji dla jednego gracza. Nie jest to dużo w porównaniu z piętnastoma zadaniami w tytule oryginalnym, ale poziom trudności misji wzrósł jeszcze bardziej. Piszę "jeszcze" z tego powodu, że już w Ghost Reconie stał on na wysokim poziomie, co wymagało od gracza wielokrotnych podejść do zadań każdej z misji. Desert Siege jest jeszcze trudniejszy, ale na szczęście nie jest to frustrujące - to raczej realistyczne odtworzenie warunków panujących na wojnie. A myślę, że każdy zgodzi się ze stwierdzeniem, iż na prawdziwym polu walki - i


Przyczajony w trawie snajper to ogromne zagrożenie dla populacji afrykańskich dzikich kaczek.




Akcje nierzadko rozgrywają się w nocy - wiadomo, wtedy słońce mniej grzeje.

Daj się spalić pustynnemu słońcu!

to na dodatek walki prowadzonej z ukrycia, bez wsparcia i zaplecza - jeden błąd oznacza fiasko misji. Tak jest też w Desert Siege'u. I choć w związku z tym na pewno wiele razy będziesz podchodził do wykonania każdego zadania, zawsze będziesz wiedział, dlaczego ostatnim razem ci się nie udało. I nie popełnisz już tego błędu po raz drugi.

> **Desert Siege jest jeszcze trudniejszy niż Ghost Recon, ale na szczęście nie jest to frustrujące - to raczej realistyczne odtworzenie warunków panujących na wojnie.**

Dobrodziejstwa multiplayera

Z drugiej jednak strony, przyznać muszę, że 8 misji, nawet tak wymagających i skomplikowanych, to zabawa na 10-12 godzin. Jak dla jednego gracza, to dość mało i odczuwa się pewien niedosyt. Tym bardziej że poza nowymi zadaniami (i wzbogaconym arsenałem wrogich formacji, np. dżipami z działkami na pace), Desert Siege nie wprowadza do Ghost Recona żadnych zmian - przynajmniej w zakresie opisywanego do tej pory trybu gry dla jednego gracza. Jedyne różnice, jakie się pojawiają, te aspekty gry, które i tak - niezależnie - poprawia najnowszy patch (Desert Siege instaluje go po prostu automatycznie). Inaczej sprawa ma się z trybem dla wielu graczy - ten uatrakcyjniono w znacznym stopniu.

Na początek 4 nowe mapy. Niby niewiele, ale zaprojektowano je naprawdę "z głową" i myślę, że to właśnie na nich będą teraz grali wszyscy online'owi fani gry. Kolejny dodatek to aż 9 nowych rodzajów broni, wraz z znanym z filmów M-60 na czele. Ponownie niby nic szczególnego, ale zawsze miło jest mieć pod ręką większy arsenał. Jednak największa zmiana dotyczy wprowadzenia dwóch nowych trybów gry w multiplayerze, które zrywają kask z głowy. Pierwszy to Domination, w którym zadaniem drużyn jest przejęcie kontroli nad kilkoma punktami mapy i utrzymanie jej aż do chwili, kiedy wszystkie punkty zostaną


Twoi przeciwnicy nie wyglądają na zbyt inteligentnych, ale potrafią zajść za skórę.

zajęte przez tę drużynę. Drugi - dużo ciekawszy - to Siege, gdzie jedna drużyna broni bazy (jakiegoś zamkniętego budynku), a druga stara się przejąć nad nią kontrolę. Na papierze nie wygląda to może szczególnie odkrywczo (bo w sumie takie nie jest) i emocjonująco, ale podczas rozgrywki naprawdę jawi się jako nowa jakość. Nic dziwnego, że na serwerach ubi.com, które hostują multiplayerowe rozgrywki w Ghost Reconie, najczęściej rozgrywane są sesje właśnie w trybie Siege.

Dla fanatyków

Desert Siege to dodatek właściwie wyłącznie dla fanów Ghost Recona - tych, którzy poznali już podstawową wersję od podszewki, grając zarówno pojedynczo, jak i w Sieci. Świadczy o tym poziom trudności i nacisk, jaki położono na tryb multiplayer, oraz zintegrowanie Desert Siege'a z najnowszym patchem. Właśnie ci fanatycy powinni kupić Desert Siege'a bez wahania, szczególnie kiedy stawiają na grę z przyjaciółmi w Sieci. Jeśli jednak nie masz takich możliwości, zastanów się nad jej zakupem - może warto poczekać i zaoszczędzić na Tom Clancy's Raven Shield?

Ocena: 7

INFO

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Play-It ■ **Internet:** www.ghostrecon.com ■ **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 16 MB ■ **Akcelerator:** 16 MB


■ trudne, wymagające misje ■ doskonałe nowe tryby do gry multiplayer ■ uzupełniony arsenał ■ dobre dla fanów pustynnych piasków


■ zbyt trudne misje? ■ zdarzają się dodatki, w których jest więcej nowości...

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

El General Magnifico

Jednym z większych (a wedle nauk Kościoła jednym z głównych) siedmiu grzechów naszej XXI-wiecznej cywilizacji jest ten pychy. Nie wiedzieć czemu, wydaje się nam, że to my posiedliśmy (albo już wkrótce posiądziemy) wszystkie sekrety natury, a nasi przodkowie byli głupimi, ciemnymi, wojowniczymi tłukami. Tymczasem rzecz ma się nieco inaczej - taki na przykład wiek XVIII to jeszcze wprawdzie czas wszechobecnych pcheł (peruki!) i procesów w Salem, ale też wiek Woltera, Diderota, Bacha, a u nas Kołłątaja i braci Śniadeckich. Ciekawe też były osiągnięcia XVIII-wiecznej mechaniki. Niektórzy zegarmistrzowie i mechanicy (osobliwie francuscy i szwajcarscy) potrafili robić prawdziwe cuda i cudeńka.

Nie mam tu na myśli automatu szachowego von Kempelena, bo ten (automat), choć zbudowany z iście diabelską przebiegłością, był mechanizmem oszukańczym (w jego wnętrzu krył się żywy, i choć nieduży, ale za to bystry jak koniec bata szachista-człowiek), ale na przykład o automacie szwajcarskiego mechanika Glocka (jego potomek zajął się produkcją broni), który potrafił na czystej karcie papieru, wziąwszy ją uprzednio ze stosu leżących przed nim innych kart i umoczywszy pióro w kałamarzu, podpisać się na karcie imieniem własnego twórcy. Wyobraźcie sobie ogrom pomysłowości konstruktorskiej, jaką ten musiał pokonać! U nas, w Polsce również możemy podziwiać kilka niezwykłych konstrukcji (choćby genialna mechaniczna szopka w sławnych ze wspaniałej bazyliki w Wambierzycach na Dolnym Śląsku).

Panowie z Microids (a przede wszystkim kierujący produkcją gry wybitny scenarzysta Benoit Sokal, twórca Amerzone) znów dali o sobie znać, opracowując bardzo dobrą, klasyczną grę przygodową.

Z Amerzone na Syberię

Wszystkie te myśli przechodziły mi przez głowę, kiedy grałem w Syberię. Jest to gra opracowana przez francuską (a właściwie kanadyjską) grupę Microids, która to kilka lat temu (a dokładniej w 1999 roku) popisała się bardzo dobrą grą przygodową - Amerzone. I oto panowie z Microids (a przede wszystkim kierujący produkcją gry wybitny scenarzysta, Benoit Sokal, twórca Amerzone) znów dali o sobie znać, opracowując bardzo dobrą, klasyczną grę przygodową Syberia.

O fabule i zagadkach

Treścią gry są przygody amerykańskiej prawniczki, Kate Walker, która przybywa do leżącego we francuskich Alpach (kapitalne krajobrazy!) miasteczka Valadilene, aby dokonać transakcji zakupu fabryki mechanicznych zabawek. Tę ma przejąć potężny, nowojorski koncern (skąd my to znamy?). Rzecz dzieje się jak najbardziej współcześnie, bo w roku 2002 i Kate Walker (nasza dzielna nowojorska prawniczka)



używa np. telefonu komórkowego (urządzenia, które jak niewiele innych stało się symbolem naszych czasów). Jednocześnie jest to chyba pierwsza z gier, której bohaterka ma życie "pozaprogramowe", bo co pewien czas (i nie zawsze w odpowiednim momencie) otrzymuje telefony - a to od nadmiernie opiekuńczej mamy, a to od przyjaciela, a to od przyjaciółki czy szefa, w których informują ją o własnych sprawach albo ponaglają do działania. Telefon okaże się zresztą potrzebny, kiedy przyjdzie do rozwiązania niektórych zagadek. Rzecz jest o tyle ciekawa, że bohaterka, przybywszy do Valadilene, trafia jakby w wiek... XVIII. Mieszkańcy są nieco staroświeccy, a w zwykłych czynnościach pomagają im automatony - osobliwe urządzenia daleko przewyższające stopniem skomplikowania nasze roboty, a niektóre z nich (nie wszystkie) mają wyraźnie rozbudowaną osobowość i coś na kształt duszy.

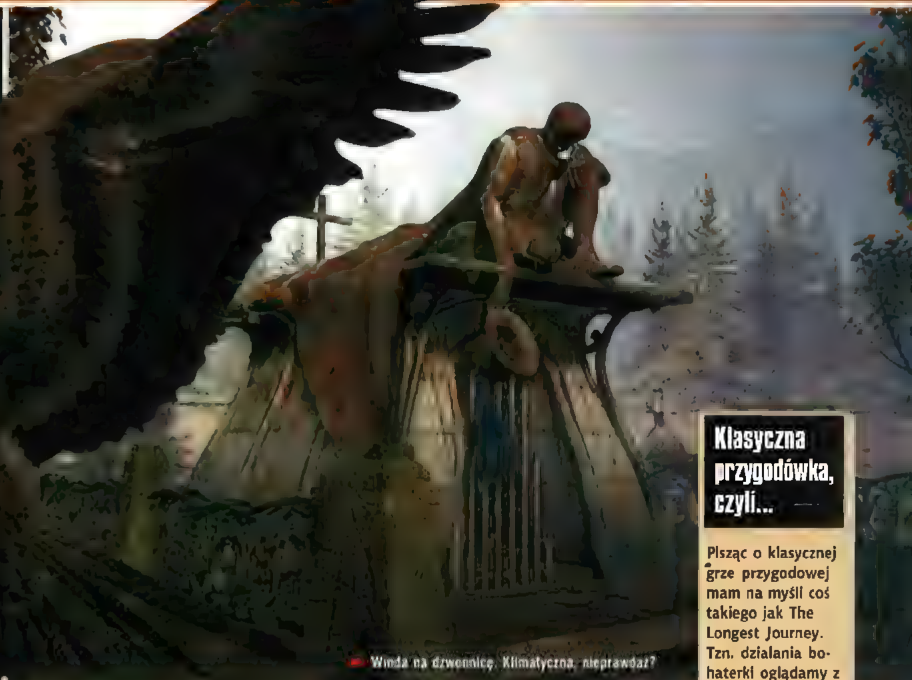
Zaraz na wstępie nasza prawniczka dowiaduje się, że z transakcji będą nici, bo umarła właścicielka zakładów, Anna Voralberg. W miasteczku panuje ponura atmosfera, bo z zamknięciem produkują-

Doskonała przygodówka!

cych niezwykłe zabawki zakładów, wielu mieszkańców straci pracę. Młodzi wyjechali, a wszyscy starsi pokładają spore nadzieje w spółce z amerykańskim kapitałem. Niestety dość szybko się okazuje, że całą sprawę diabło komplikuje brat dziedziczki fortuny, który bardzo dawno temu przepadł gdzieś dość tajemniczo, i podobno ostatnio widziano go na Syberii (stąd tytuł gry). Naszej bohaterce, niemiłosiernie ponaglanej przez szefa, nie pozostaje nic innego, jak podjąć poszukiwania zaginionego - a te zawiodą ją w bardzo niezwykłe miejsca.

Z alpejskiego miasteczka Valadilene trafi więc na uniwersytet w Barrockstaadt (egzotyczne i pełne niezwykłych rzeźb miejsce), potem do Komkolzgradu (to miejsce przypomina ponury sowiecki obóz pracy, na szczęście już porzucony) i wreszcie do Aralbadu, pełnego minionego przepychu kurortu dla najwyższych sowieckich oficjeli, uczonych i artystów. Przy okazji niejako wyprawi w ostatni lot ostatniego sowieckiego kosmonautę, który - jak na Rosjanina przystało - ma w żyłach chyba 50% roztwór spirytusu we krwi (albo odwrotnie). Rozwój akcji jest w zasadzie nieliniowy i nie wszystko trzeba robić w określonej kolejności. Grę popycha do przodu rozwikłanie rozmaitych zagadek - niektóre z nich są kluczowe, inne nie. Twórcy gry zadbali też o drobne pułapki czyhające na gracza - jest w niej na przykład wiele postaci, z którymi wcale nie trzeba rozmawiać, by dobrnąć do końca. Są też miejsca, w których nic się nie da zrobić (i wcale zresztą nie trzeba). Gracz sam powinien się domyślić, co jest istotne.


Tajemnicza komoda. Warto tam zajrzeć.


Winda na dzwonnicę. Klimatyczna, nieprawdaż?


Czym to było... ...

Ale ładne!

Tak mniej więcej przedstawia się akcja jednej z ciekawszych gier, w jakie mi przyszło ostatnio grać. Tytuł ma niezwykle urokliwą grafikę - miasteczko Valadilene wygląda trochę tak, jakby projektowali je mieszkańcy innej planety, cała fabryka zabawek przywodzi na myśl opowieści Hoffmana (a zwłaszcza "Coppelię" i tajemniczego mechanika, doktora Corneliusa), które muzycznie przepięknie zilustrował Offenbach - wszystko zaś razem utrzymane w klimacie, jaki zdążyliśmy poznać w Amerzone.

Wiem, że moje nieustanne ostatnio zachwyty nad ilustracjami graficznymi do wielu gier mogą wzbudzić zastrzeżenia graczy i czytelników - facet od kilkunastu miesięcy niemal o każdej grze pisze, że ma wspaniale opracowaną grafikę. Cóż na to poradzę, że wychowałem się na ilustracji książkowej PRL-u, której szczytowym osiągnięciem były grafiki pana Czerniawskiego do "Władcy Pierścieni", pasujące do nastroju książki jak pięść Tyłoty do nosa Gosona. Obrzydliwość tamtych ilustracji uderza mnie z siłą wodospadu, kiedy porównam je z grafiką, jaką obecnie proponują gry komputerowe.

Ilustracje graficzne do Syberii są tego znakomitym przykładem. Ale nawet coś takiego jak w Syberii ogląda się rzadko. Oprawa graficzna uniwersyteckiego miasteczka Barrockstadt powala wprost fantazją i wyobraźnią tworzących je grafików, niezwykłe są też Komkolzgrad i Aralbad. Obie gry (Amerzone i Syberia) łączą się pewnymi elementami intrygi, choć dowiadujemy się o tym znacznie później.

Nie jest przy tym ważne to, że oś intrygi jest mało prawdopodobna (nie da się zrobić pociągu napędzanego nakręcaną sprężyną, który przejedzie kilkaset kilometrów po jednym "naładowaniu" energią, bo akumulatory energii mechanicznej, sprężyny właśnie, niewiele jej gromadzą). Ważne jest, że do przejścia przez cały obszar gry trzeba się będzie wykazać niemałą pomysłowością i umiejętnością logicznego myślenia. Opuszczenie Valadilene jest samo w sobie majstersztykiem graficznym, który zachwyci każdego.

Uczta dla uszu

Gra ma też znakomitą ilustrację dźwiękową, na którą radzę graczom zwrócić baczną uwagę, ponieważ dźwięki w grze będą odgrywały niejaką rolę (opierać się na nich będzie rozwiązanie niektórych zagadek). Muzykę dobrano zresztą znakomicie, wczuwając się w


Oraz piękno miastowych kobiet.
Piękno starych pozytywek.

Klasyczna przygodówka, czyli...

Pisząc o klasycznej grze przygodowej mam na myśli coś takiego jak The Longest Journey. Tzn. działania bohaterki oglądamy z perspektywy trzeciej osoby, jest możliwość zrobienia zapisu gry w dowolnym momencie, program podsuwa nam też opcję wyświetlania dialogów, a za pomysłowe rozwiązanie zagadek gracz nagradzany jest znakomitymi animacjami, jakością nieustępującymi wstawkom filmowym. Zatem pisząc "klasyczna", nie mam na myśli klasyki owych gier, a jeno grę zrobioną - znakomicie zrobioną - wedle opisanych, klasycznych dla gatunku zasad. Wyjaśniam to od razu, by już później nie wracać do tej sprawy.

Bohaterka gry



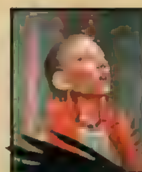
Kate Walker
Prawiczna fertyczka... tfu! Fertyczna prawniczka, kompetentna i zaradna, której szef polecił podpisanie uzgodnionej wcześniej umowy zakupu francuskiej firmy, produkującej niezwykłe mechaniczne zabawki. W trakcie gry będzie się musiała wykazać sporą zaradnością - ale wiele filmów i gier komputerowych już nas przekonało, że przedsiębiorcza Amerykanka, jak się uprze, słonia nauczy cerować skarpety, a po plemieniu gwinejskich dzikusów czy dajackich łowców głów przejedzie jak kosiarka po angielskim trawniku. Ma figurę, przy której Lara Croft to niezgrabna słonica. No i howgh!



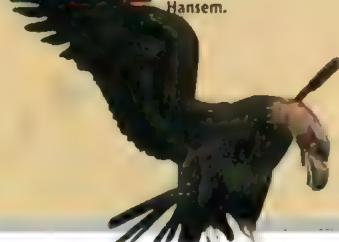
Hans Voralberg
Ułomny geniusz, konstruktor i duch sprawczy (czyli spirytus movens) niemal wszystkich działań i kłopotów bohaterki. Poznajemy go dopiero w ostatnich momentach gry, ale Kate - dosłownie - wszędzie natyka się na jego ślady. Twórca idei automatonów, poszukiwacz zaginionego plemienia syberyjskich tambylców (tubylcami to jesteśmy sami).



Automaton Oskar
Upierdliwy, ale pożyteczny mechaniczny kolejarz, konduktor i bileter pociągu w jednym. Model X2002, który jednak woli, by zwracano się do niego imieniem, zamiast numerem. Dość często popada w tarapaty - raz nawet ktoś kradnie mu dłonie. W sumie niewiele z niego pożytku, ale jako maszynista jest niezastąpiony.



Helena Romańska
Słynna rosyjska (?) śpiewaczka, która straciła głos. Przywrócenie jej głosu i przewiezienie do miejsca występów będzie głównym problemem Kate w Aralbadzie. Wdzięczna za uratowanie życia ułatwi spotkanie Kate z Hansem.




Hotel w Aralbadzie.


Sterownia Kolosa.

atmosferę utworów starych mistrzów. Przez cały czas odpowiada nastrojowi miejsc, w których bohaterka się znalazła - w Komkolzgradzie na przykład jest znakomitym (choć nie dla wszystkich może czytelnym) pastiszem niektórych "ojczyźnianych i wielkoruskich" utworów Dunajewskiego. Widać, że komponowali ją prawdziwi znawcy. Krótko mówiąc: jest niezwykła, i znakomicie podkreśla tajemniczy, niezwykły nastrój całej gry.

Proste międzymordzie

Kolejną zaletą gry jest bardzo prosty i naturalny interfejs. Manipulacja ruchami oraz działaniami bohaterki jest bardzo łatwa. W kilku miejscach akcję popchnie do przodu wykorzystanie przez Kate telefonu komórkowego, no, ale to każdy dziś potrafi. Biorąc pod uwagę bardzo skomplikowane interfejsy, z jakimi przyszło mi mieć ostatnio do czynienia, muszę przyznać, że interfejs w Syberii jest prawdziwą ulgą dla moich skołatanych nerwów. Nie masz też w Syberii ŻADNYCH (hurra!) elementów zręcznościowych, i nikt cię nie pogania. Prowadzenie dialogów ogromnie mi przypomina te z Discworld Noir, bo odbywa się za pomocą notatnika Kate. Tempo rozwoju akcji wyznaczają pomysłowość i domyślność gracza. Bardzo to krzepiące, bo pograwszy w niektóre z niedawno wypuszczonych dla wyposzczonych amatorów gier (np. Agharta), klątem w żywy kamień zarysowującą się już dość wyraźnie tendencję, by komplikować graczom życie wstawkami wymagającymi refleksu, przy których reakcje Wyatta Earpa czy Bata Mastersona byłyby reakcjami żółwia wypełzającego spod tlenowego namiotu. Nie lubię, kiedy w grze przygodowej zmusza się mnie do wielopiętrowych przekleństw, kiedy trzeba np. przeprowadzić bohatera po linie nad przepaścią...


09/2002



Kolejną bardzo sympatyczną cechą gry jest możliwość odtworzenia wstawek animowanych (oczywiście nie wszystkich od razu!), którymi gracz może sycić oczy (i poczucie własnej wartości), osiągalnych po niektórych animacjach. Jest to bardzo przyjemne i budujące ego gracza. A trzeba przyznać, że wstawki są bardzo, ale to bardzo efektowne i urokliwe. Ta kończąca grę warta jest Oskara.


Wszystko na...

Apel gracza

Na koniec prośba do polskich dystrybutorów. Panowie, macie coś równie ciekawego jak wspomniana przeze mnie na początku Longest Journey. Jeżeli polonizowaliście takie gnioty jak... no, spuśćmy może nad nimi zasłonę miłosierdzia, to czemu nie spróbować polonizacji czegoś bardzo dobrego i czemu nie przybliżyć polskim graczom gry, która - niestety - stawia dość spore wymagania językowe, a jej zakończenie wyraźnie podpowiada, że będzie miała swoją kontynuację.

Wiem, że gry przygodowe nie mogą liczyć na taki sukces komercyjny jak np. Baldur's Gate, ale jest przecie w Polsce spora grupa miłośników takich gier, i im też się coś od życia należy. Nie wszyscy lubią gry, których treścią jest bieganie po ulicach z coraz to grubszą rurą i eliminowanie wszystkiego, co bohaterowi stanie w poprzek. Od czasu do czasu dobrze jest pomyśleć, myślenie bowiem - tak mnie przynajmniej nieustannie wszyscy przekonują - ma dużą przyszłość.

A swoją drogą... czego to człek nie zrobi dla podpisania korzystnego kontraktu handlowego?!! :)

Gra bez wad?

Można by pomyśleć, że gra nie ma wad - a jednak. Sęk w tym, że przed każdą w zasadzie rozmową dobrze jest zapisać grę, ponieważ bohaterka ma dość irytujący zwyczaj kończenia dialogu, kiedy nie wszystkie tematy zostały jeszcze wyczerpane. Potem trzeba odejść i... wrócić, aby zapytać rozmówcę o to, o co Kate nie spytała wcześniej. Uciążliwość drobna, ale - dopóki się o niej gracz nie dowie, może mieć problemy.

Za choćby jeden taki bug należy obniżyć ocenę o jeden punkt. Co prawda, mogę śmiało polecić grę, ponieważ ukończyłem ją w pięć dni. No, ale ja bawiłem się w przygodówki, kiedy wielu obecnych graczy mogłoby spojrzeć prosto w oczy jamnikowi. Wkrótce (zapewne...?) opublikujemy na łamach CDA wszystkie szczegóły, jak ją rozwiązać, a wy... uważajcie i dobrze się bawcie.


Wnętrze fabryki zabawek.

INFO

9

Producent: Microids **Dystrybutor:** Cenega **Internet:** www.microids.com
Wymagania: PII 350, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/Xp **Akcelerator:** tak, 16 MB

+ kapitalna grafika ■ sporo zagadek odwołujących się do pomysłowości gracza i jego znajomości zasad mechaniki ■ doskonałe wstawki animacyjne ■ klimatyczne muzyka i grafika ■ ogólne wrażenia

− irytujący sposób prowadzenia dialogów

Doskonała przygodówka!

GATUNEK: FPP

Return to Castle Wolfenstein

Mr. Tuli a.k.a. Eld

Na długo pozostanie w pamięci redakcji chwila, gdy na naszych komputerach zagościło Return To Castle Wolfenstein. Opętał nas wówczas tryb multiplayer tej gry. Biegaliśmy bez opamiętania po korytarzach, plaży czy lotnisku ze schmaisserami i apteczkami w rękach, nie licząc upływających godzin i dni. (A robota leżała... Mac Abra.)

Aby uzmysłowić sobie, w jak wielkim stopniu demo RTCW zaimponowało nam, zdradzę tajemnicę, że jak jeden mąż zamówiliśmy przed premierą bodajże osiem sztuk tego arcydzieła. Szybko wprawdzie się okazało, że tryb single jest niezbyt dobry i niektórzy trochę pluli sobie w brodę. Na szczęście, kiedy znowu powróciliśmy do multiplayera, to czar gry powrócił. Nasze walki po sieci trwały jeszcze przez długi czas.

Jak odzyskać kasę?

Nie jest żadną tajemnicą, iż Activision utopiło sporo kasy w reklamę gry, a sprzedaż 1,2 miliona egzemplarzy nie zadowoliła włodarzy tejże firmy. Na jaki zatem pomysł wpadli wydawcy, by zarobić dodatkowo trochę grosza? Otóż, zapakowali RTWC raz jeszcze do pudła, dorzucili cedek z prezentami dla fanów i całość podsumowali kilkoma ślicznymi hasłami reklamowymi.

Co nowego?

Czymże jednak byłaby edycja Gry Roku, gdyby nie kilka dodatkowych map. Tu dołączono siedem map multiplayer stworzonych przez Nerve Software i Splash Damage, fachowców w tej dziedzinie. Są to następujące mapy: Chateau, Dam, Ice, Keep, Rocket, Tram i Trenchtoast. Nie są to



W chateau możemy spalić kilka pokoi.

tytuły obce tym, którzy z zapałem ściągają wszelkie mapy z Internetu. Są one zatem ograne, sprawdzone i ci, którzy ich do tej pory nie mieli, nie poczują się zawiedzeni. Aczkolwiek zagorzali fanatycy już dziś twierdzą, że nie był to najlepszy wybór, ponieważ chociażby mapa Chateau jest średnio grywalna. Podobnie jest z Trenchtoast.

Ucieszą się bardzo natomiast ci, którzy chcą sami tworzyć własne mapy. W tym celu umieszczono na płycie narzędzie do tworzenia własnych map o nazwie WolfRadiant Level Tools. Skoro już mowa o sprawach technicznych, to warto zauważyć, że wersja GOTYE została spatchowana wszelkimi dostępnymi patchami.

Bonusy

Druga płyta jest wypełniona wszelkiej maści dodatkami. Maniacy Wolfa poczują się jak w niebie, zaglądając do galerii, gdzie znajdują się tapety, kreskówki opowiadające historyjki z pola walki, tipsy w formie zabawnych obrazków, screeny z gry etc. W dalszej kolejności oglądnąć sobie możemy dwa filmiki przedstawiające RTCW. Pierwszy z nich to sławetny avik prezentujący prace nad kontynuacją Wolfensteina. Pamiętam dobrze, jakie poruszenie wywołał on w naszej redakcji wiele miesięcy temu. Drugi filmik to z kolei trailer przedstawiany na targach branżowych rok temu. W sumie jednak nie

Wolf po raz kolejny zatapia swe kły w portfelach graczy. Tym razem spatchowany wszelkimi dostępnymi poprawkami, obdarzony dodatkowymi mapami wieloosobowymi oraz pełen przeróżnych bonusików.

jest to nic, co by mnie zaskoczyło. Wszystko to już dawno mogliście ściągnąć z Sieci. Podobnie jak trzy zamieszczone tutaj dema gier sprzedawanych przez Activision, a stworzonych na engin'e Quake III.

Na koniec zostawiłem najlepszy z dodatków, a mianowicie Activision postarał się o prezent w postaci Wolfenstein 3D. Tak, możemy sobie zagrać w pierwszy shooter, który powstał równo dziesięć lat temu. Kult sączy się po prostu ze ścian!



Venom raczej średnio przydaje się w ciasnych korytarzach mapy Ice



Dla kogo?

Właśnie, kto tak naprawdę kupi Return To Castle Wolfenstein: Game Of The Year Edition? Fan raczej nie, bo ma już dawno to samo na swoim dysku twardym. Twierdzenie, że jest to szansa dla tych, co przegapili wydanie Wolfa sprzed pół roku, też nie trafia do mnie. Bo jeśli wtedy nie kupili, to czemu mają kupić teraz? Kto chciał, ten kupił już dawno. Może jednak ktoś zapłaci te niecałe 50 zielonych za RTCW: GOTYE? Zresztą jest to dobra próba pozbycia się pudełek z Wolfem zalegających magazyny Activision :).

7

Producent: Activision **Dystrybutor:** L.E.M. **Internet:** www.castlewolfenstein.com **Wymagania:** PII 400, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000/XP, 8xCD, karta muzyczna **Akcelerator:** konieczny


- patche
- kilka fajnych dodatków
- Wolfenstein 3D


- wszystko to już dawno mogliście ściągnąć z Sieci

INFO

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

Michael Schumacher Kart 2002



Dr'ik & Tomek Wira

Co to są karty, wiedzą wszyscy. Takie małe, podłużne, różnokolorowe, służą głównie do zabawy - choć i dzięki nim można wygrać sporo pieniędzy. Tylko dlaczego grę karcianą firmuje rajdowiec?!

He, he, karty niejedno mają imię... a raczej niejedno znaczenie. Dla ułatwienia, te, o których teraz mówię, będę nazywał gokartami, bowiem znane są również pod tą nazwą. A właściwie to co to takiego? Można tym pojeździć właściwie w całej Polsce na torach amatorskich. W większości przypadków, na jakie trafiłem, za gokarty służyły przerobione spalinowe kosiarki do trawy. Oczywiście nie ma w tym nic złego, przynajmniej pomysłowość w narodzie kwitnie. Jednak z prawdziwymi małymi "potworami", [illegible] z których nawet najwolniejsze osiągają prędkość 70 km/h nie mają wiele wspólnego.

Zainteresowanych rodzajami tych pojazdów zapraszam do lektury ramki, od siebie (i encyklopedii) tylko dodam, że sport zwany kartingiem narodził się w USA w 1958 roku. (Choć podobno początki miał podczas II wojnie światowej, kiedy to nudzący się amerykańscy mechanicy, w czasie gdy obsługiwane przez nich maszyny bombardowały Niem-

Gęba Schumiego przewija się przez grę wielokrotnie - zawsze z [illegible] [illegible] uśmiechem.

Mistrz gry w karty?

Wczoraj, przez pomyłkę, usłyszałem akurat wiadomość sportową: "Michael Schumacher znów nie daje najmniejszych szans swoim rywalom, wygrywając wyścig za wyścigiem". Tak wygląda sytuacja w Formule 1 w 2002 roku. A jaka była droga Niemca do kariery?

Schumi zaczął karierę wcześnie, mimo protestów ojca. Jednak dzięki wsparciu lokalnych dobroczyńców stary Schumacher zmienił zdanie na temat życiowego wyboru syna. Do tego stopnia, że pierwszy kart, jakim jeździł Michael, był zrobiony właśnie przez ojca, który zapisał też chłopca do klubu.

W 1980 roku ów klub, do którego należał Michael, zbudował nową trasę, gdzie szaleli najczęściej jak się dało dwaj bracia: Michael i Ralf Schumacherowie. Pierwszy z nich był jednak zbyt młody, by wziąć udział w mistrzostwach - musiał czekać jeszcze trzy lata, zanim zdobył niemiecką licencję kartingowego rajdowca. Już rok później był mistrzem Niemiec wśród młodzików, a osiągnięcie to powtórzył w rok później.

Po raz pierwszy wziął udział w mistrzostwach Niemiec i Europy w 1986 roku, zdobywając w obu przypadkach brązowe medale. Rok później był już - również w obu turniejach - mistrzem. Dziś, gdy zdobywa największe trofea w formule, wciąż udziela się na scenie kartingowej. Nadal bierze udział w mistrzostwach na rodzinnym torze w Kerpen, prowadzi również wiele ośrodków sportowych w całych Niemczech.

Co gorsze (dla młodych rajdowców), Schumi odgraża się, że w przyszłości będzie brał udział również w mistrzostwach kartów. Trudny los czeka nowicjuszy...

133 kilometry na godzinę - to jak na karta iście mordercza prędkość. A bywa, że rozwija i ponad 170...



Słońce świeci w oczy, unoszą się tumany kurzu... ale cóż, jechać trzeba.

Małe pojazdy, ale duże emocje!

cy, zmajstrowali pierwsze prakart - i śmigali nimi po pasach startowych.) Trzeba przyznać, że od tamtego czasu nieco ewoluował. Dziś gokarting jest raczej jako trening przed prawdziwymi wyścigami Formuły 1 - większość sław zaczynała właśnie w gokartach (i znów polecam lekturę ramki - o Michaelu Schumacherze).

Schodząc jednak na ziemię, należałoby co nieco napisać o grze, która to szczęśliwie trafiła do mojego czytnika. Trochę o nią musiałem walczyć, ale na szczęście obeszło się bez zbyt sporej liczby trupów. Przynajmniej dzięki M.S. (nie mylić z Microsoftem) Kart 2002 moja sporadycznie używana kierownica znów się do czegoś przydała. Oj, była użyteczna, nie da się ukryć. Trochę trudno jest mi sobie wyobrazić grę bez tego ustrojstwa - niemożliwe jest zapewne uzyskanie choć w połowie tak dobrych wyników jak przy użyciu kółka z pedałami.

Przyzwyczajenie robi swoje. Zabawę z wszelakimi ścigałkami zawsze zaczynam od ustawienia detali graficznych i - naturalnie - sterowania. Jakże wielkie było moje zaskoczenie, gdy nie mogłem zdecydować, jakie klawisze mam przypisać do zmiany biegów. Dopiero po rozpoczęciu wyścigu zrozumiałem, że nie siedzę w samochodzie, ale w gokarcie, gdzie poza kierownicą i pedałem gazu oraz hamulca nie ma więcej przyrządów, w których działanie mógłby ingerować rajdowiec. To nawet trochę odświeżające - dzięki temu uproszczeniu można się skoncentrować tylko i wyłącznie na jeździe. Niestety moje początki były niezwykle trudne. Standardowy ghost car, z którym musiałem się zmierzyć, wydawał się nie do pokonania. Jak wiadomo, drugim po stłuczce i największym przewinieniem w jeździe pastelowymi samochodami jest poślizg - nawet kontrolowany. Dopiero po jakimś czasie stwierdziłem, że spuszczanie nogi z pedału gazu w tej grze po prostu się nie opłaca! Z powodzeniem można hamować, używając obu pedałów naraz. Manewr ten w samochodzie raczej nie byłby najmądrzejszym posunięciem (no, chyba że przy kontrolowaniu poślizgu - ale to już wyższa szkoła jazdy, jak mówią), mimo to w gokartach sprawdza się znakomicie. Gdy już dokonałem tego wiekopomnego odkrycia, trasy stanęły przede mną otworem. Tras tych niestety nie jest wiele, choć z drugiej strony - trudno jest wymyślić coś naprawdę oryginalnego w symulatorze, którym to Michael Schumacher Kart 2002 niewątpliwie jest. Autorzy i tak pozwolili sobie na pewną ekstrawagancję, umieszczając jeden tor w scenerii a la Dziki Zachód, inny zaś na lotnisku (powrót do korzeni?). Na podziwianie widoków oraz otoczenia toru w trakcie gry na szczęście nie ma czasu - zwłaszcza przy kolejnych trasach, gdzie naprawdę czuć prędkość rzędu 100 km/h. Podczas wykonywania skomplikowanych manewrów bardzo łatwo o błąd - a ten zwykle oznacza, że o palmie pierwszeństwa można zapomnieć - komputer jest bezlitosny i prawie nieomylny.

Przy okazji warto napisać coś więcej o poziomie trudności. Ten nie jest zanadto wyśrubowany, przynajmniej na początku. Wzrasta za to w miarę postępów w grze, stawiając coraz większe wymagania świeżo upieczonym rajdowcom. W grze są trzy tryby rozgrywki: trening, jazda na czas i mistrzostwa. Na początku udostępnione są tylko trzy trasy w każdym - w klasie FUN. Aby odblokować kolejne, należy dla treningu - pokonać komputerowego ghost cara (jeżdżącego prawie bezbłędnie, ale nie najszybciej), dla jazdy na czas - zmieścić się w dość wyśrubowanym przedziale sekund (na trzy okrążenia - poważniejszy błąd równa się utracie szans w wyścigu), a dla mistrzostw - zdobyć odpowiednią liczbę punktów. Zdecydowanie najłatwiej jest przejść trening, co jest raczej naturalne. Prawdziwe schody zaczynają się dopiero w mistrzostwach, w których należy obrać zupełnie inną taktykę podczas jazdy. Komputerowi przeciwnicy jeżdżą niezwykle inteligentnie i potrafią swoją złośliwością zdenerwować gracza.



Poziom trudności zaliczam jednak na zdecydowany plus gry. Kart 2002 jest dla perfekcjonistów, ludzi lubiących poświęcić każdą chwilę na dopracowanie każdego elementu jazdy tak, by osiągnąć najlepszy możliwy czas. Niecierpliwi raczej nie poradzą sobie - aby osiągnąć w grze (tak jak i w życiu zapewne) sukces, należy poznać każdy tor centymetr po centymetrze - i nie zniechęcać się porażkami. Jak bardzo banalnie by to nie brzmiało, trening czyni mistrza. Nawet ja, rajdowiec raczej średniej klasy (choć bardzo lubiący jeździć), po kilku godzinach czułem, że nie ma dla mnie rzeczy niemożliwych. Panie Schumacher, masz pan konkurencję!

Michael Schumacher to łebski chłop. Nie pozwala wykorzystać nazwiska byle komu. Gra, jaką firmuje, jest naprawdę wyborna.


W kupie raźniej.

Niestety, a może na szczęście maniaków do mnie podobnych, którzy mogą zagrozić Schumiemu, jest znacznie więcej. Autorzy, JoWooD, postawili na specyficzną formę multiplayera. Niestety nie ma możliwości, by ścigać się z kolegami (bądź koleżankami, a jakże?) po sieci lokalnej, w zamian autorzy oferują nieco bardziej globalną rozrywkę. Po zarejestrowaniu się na oficjalnej stronie gry (www.msracingworld.com) połączony z Internetem gracz będzie mógł ścigać się z czasem (niestety - bez udziału żywych przeciwników), a jego wyniki (te najlepsze) zostaną automatycznie wysłane do serwera. Powstanie wielka liga Internetu, co więcej - dla najlepszych przewidziane są nawet nagrody! Cóż, Carmack ofiarował niegdyś Ferrari dla najlepszego gracza w Quake'a. Może więc JoWooD wręczy choćby jakiegoś prawdziwego gokarta?

Rodzaje kartów

W grze występują 3 rodzaje małych pojazdów w zależności od klasy, do jakiej przynależą.

Klasa FUN - jak sama nazwa wskazuje, jazda jest raczej zabawą niż poważnym wyzwaniem. Gokarty tej klasy osiągają maksymalnie 70 km/h, a ważą około 95 kilogramów. Coś w sam raz dla początkujących. Do tej klasy należy właśnie trasa Schumachera w Kerpen-Sindorf.

Klasa ICA Junior - maksymalnie gokarty w tej klasie osiągają 115 km/h, ale za to do setki dochodzą już w pięć sekund. Są stosunkowo lekkie - ważą 70 kilogramów. Jazda nimi jest naprawdę adrenalinopędna.

Klasa FSA (Formula Super A) - tu już kończą się żarty, zaś zaczyna prawdziwa walka. Co prawda, maksymalna prędkość w tej klasie to 160 kilometrów na godzinę, ale ja (nie chwaląc się, naturalnie) osiągnąłem w grze ponad 170. Aha, gokarty rozpędzają się do setki w cztery sekundy, ważą zaś tyle, co te z klasy ICA - 70 kg. Poza tym dzięki specjalnym oponom mają dużą przyczepność. Stąd do prawdziwej formuły 1 już tylko jeden krok.

Miejsce na recenzję powoli się kończy, a tymczasem jeszcze nic nie napisałem o warstwie technicznej gry. O ile dźwięk i muzyka są co najwyżej przyzwoite (choć wolałem słuchać własnej muzyki - zawsze to dodatkowa dawka adrenaliny), to już grafika... ho, ho, ho! Śliczna i bardzo płynna - myślę, że z powodzeniem będą mogli grać nawet właściciele sprzętu "minimalnego", sami autorzy zalecają niewiele lepszy - ponoć do gry z detalami wystarczy procesor z 700 MHz.

Michael Schumacher to łebski chłop. Nie pozwala wykorzystać nazwiska byle komu. Gra, jaką firmuje, jest naprawdę wyborna. Może ma kilka małych mankamentów - jak np. niewielka liczba tras czy choćby wady samej tematyki - to przecież tylko (go)karty. Jednak ja, świadom konsekwencji, śmiało ją polecam - tak maniakom wyścigów (miła odskocznia od Formuły 1), jak i tym, którzy dopiero chcą nimi zostać. Wszak karting jest zwykle początkiem kariery.

Tymczasem nie zanudzam już dłużej. Pogram jeszcze chwilę - pewnie nie wytrzymam i pójdę do wesołego miasteczka albo przerobię własną kosiarkę. Znów odezwała się u mnie żyłka rajdowca.



08/2002

8

INFO

Producent: JoWooD **Dystrybutor:** JoWooD **Internet:** www.msracingworld.com **Wymagania:** Pentium III 450MHz, 64MB RAM **Akcelerator:** 16 MB


■ grafika ■ stopniowany poziom trudności ■ kurczę, jaka ta gra jest fajna! :-)


■ naprawdę trudno wymyślić coś nowego ■ za mało tras? ■ brak multiplayera przez LAN? ■ no i nigdzie nie widziałem damy pik!

Małe pojazdy, ale duże emocje!

Neverwinter Nights

Allor

Witam szanownych czytelników w kolejnym artykule traktującym o najnowszym RPG firmy BioWare. Tym razem, po wszystkich goszczących już na naszych łamach zapowiedziach, beta-testach i napomknięciach, umieszczanych w innych recenzjach, dla naszego bohatera nadszedł wreszcie czas na występ solo. Wprawdzie jeszcze w wersji angielskiej, bo polska dopiero się tworzy, ale dłużej czekać już po prostu nie mogliśmy - Neverwinter jest na to zbyt dobry!

Zakupu tej gry nie należy rozpatrywać w kategorii "rozrywki na parę dni czy nawet tygodni" - ona będzie żyła jeszcze przez kilka następnych lat!

GATUNEK: cRPG

Po tylu artykułach trudno jest wypełnić artykuł nowymi informacjami, bo niemal wszystko napisano wcześniej. Dlatego też zamiast zwyczajnej recenzji, macie przed sobą kilka luźno ze sobą powiązanych modułów, opisujących poszczególne aspekty tej doskonałej gry. Można je czytać w dowolnej kolejności (może poza podsumowaniem, chociaż - jak znam życie - to od niego się właśnie zaczyna), a nawet opuszczać co mniej interesujące kawałki, choć mam taką nieskromną nadzieję, że właściwie wszystko powinno być tu interesujące. No, ale dość wstępów, pora na konkrety!

Co dla początkujących?

Pomoce pisane

Mimo całego bogactwa w Neverwinter Nights nie zapomniano o początkujących. I wcale nie mam tu na myśli instrukcji, choć i tej



Łuk kontra czary - ale to my jesteśmy bohaterem, więc Yuan-Ti nie ma szans.

Największe wydarzenie od czasów Nethacka!

niewiele można zarzucić. Co najwyżej nieco tylko zbyt małą w kilku miejscach szczegółowość, ale ma "jedynie" dwieście (z haczykiem) stron, jest zatem mniejsza od samego li tylko Podręcznika Gracza do trzeciej edycji D&D. A przecież poza mechaniką rządzącą grą musi się jeszcze zająć sprawami technicznymi. Dlatego też np. edytor potraktowano w niej bardzo ulgowo (inaczej instrukcji musiałoby bowiem przybyć spoooro stron), ale ze strony producenta można ściągnąć tutorial, pokazujący krok po kroku, jak stworzyć własny pierwszy moduł. Nie można także zapominać o bardzo aktywnym forum oraz rozbudowanym FAQ-u, więc na co, jak na co, ale na brak materiałów pisanych nikt narzekać nie powinien (o ile oczywiście zna język angielski, bo po polsku za wiele jeszcze niestety nie ma).

Pomoce w grze

Wracając jednak do gry i pomocy, które można w niej znaleźć. Przed wszystkim wszędzie, gdzie tylko się dało, rozmieszczano opisy żywcem przeniesione z instrukcji. Czy to będzie zaklęcie, umiejętność czy zdolność specjalna - w każdym z tych przypadków ma się pewność, że bez przeglądania podręcznika będziemy mieli dostęp do wszystkich potrzebnych danych. Tyczy się to oczywiście nie tylko tych trzech przypadków: jeśli bowiem gdzieś opis byłby przydatny, można być pewnym, że programiści z BioWare umieścili go tam.

Automatyczne tworzenie i awansowanie postaci

Zresztą proces tworzenia postaci, jak i jej dalszy rozwój można uprościć nie tylko dzięki dokładnym opisom - pełno tu bowiem przycisków pozwalających scedować np. wybór umiejętności na komputer. Ba, klikając tych "pomocników", całą postać można stworzyć w zasadzie automatycznie! A dzięki temu, że właściwie każda profesja występuje w kilku "smakach" (mających znaczenie tylko dla automatu), komputer inaczej będzie rozwijał złodzieja, dla którego wybierzemy specjalizację w zwiadzie, a inaczej, gdy będziemy się chcieli zajmować zabójstwami. Oczywiście w dowolnym momencie możemy komputerowi za te usługi podziękować, mamy także pełen wgląd w poczynione przez niego "zakupy" umiejętności i zdolności, dzięki czemu opcja ta jest zarówno wielce pomocna, jak i całkowicie przejrzysta dla bardziej zaawansowanych.

Wprowadzenie i tutorial

Czy to wystarczy, by nowi nie czuli się w Neverwinter Nights wyobcowani? Moim zdaniem - tak, bo zamiast ustawiania mnóstwa opcji, wystarczy tu parę kliknięć - i gotowe, można zaczynać grę. A że jej początek to zintegrowany z grą tutorial, z którego uczymy się podstaw nowatorskiego interfejsu i zaznajamiamy z dziennikiem (świetnym! Ze spisem questów, skrótami wypowiedzi ich dotyczących - ech, żeby choć połowa jego możliwości znalazła się w Morrowindzie...), który pokazuje, jak walczyć czy używać zdolności specyficznych dla wybranej na początku profesji (np. rzucania czarów, rozbrajania pułapek, opróżniania kieszeni - każda postać znajdzie dla siebie odpowiedni pokoik, a w nim służącego wyjaśnieniami i zadaniami testującymi naszą wiedzę nauczyciela). Dzięki temu nikt nie jest rzucany na głęboką wodę. Tu, gra prowadzi nas za rękę!

I jest to przyjazne dla zaawansowanych!

Żeby zaś nie było niedomówień: z tutoriala, będącego zerowym rozdziałem gry, można oczywiście bez problemów zrezygnować - wystarczy rozpocząć od pierwszego etapu, by znaleźć się od razu w centrum akcji!

Przy pierwszej grze nikomu tego jednak nie polecam, bo traci się cały wstęp do gry, a bez tego będzie nam równie trudno, co bez znajomości interfejsu. W końcu gry fabularne to także fabuła, nieprawdaż?

Teoria czterech nóg stołu

Czego to spece od wizerunku nie wymyślą, żeby tylko ich produkt wyróżniał się na tle innych tytułów. W przypadku Neverwinter Nights sposobem, by wypromować grę, jest przyrównanie jej czterech głównych komponentów do czterech nóg stołu. Z fantasy RPG ma to związek bardzo nikły, chyba że jako nawiązanie do stolika, przy którym prowadzi się sesje w realu... ale nawet i w takim przypadku brzmi to jakoś tak średnio zachęcająco.

O czterech nogach ogólnie

Trzeba jednak przyznać, że wspomniane cztery komponenty faktycznie są bardzo... ale to bardzo interesujące. Najważniejsza jest oczywiście sama gra, co w tym przypadku oznacza kampanię solo, ale na tym świat - przynajmniej jeśli chodzi o Neverwinter Nights, wcale się nie kończy.

Oprócz niej otrzymujemy bowiem obecnie standardowy moduł gry sieciowej, który tutaj umożliwia równoczesną grę w jednym module aż sześćdziesięciu czterem osobom. Wprawdzie wlicza się w to także ewentualnych mistrzów gry, ale i tak - przyznacie chyba, że wynik to zaiste imponujący!



I o dwóch szczegółowo

Dwie pozostałe nogi to – odpowiednio: edytor modułów oraz klient Mistrza Podziemi, których opisy zostały jednak, ze względu na wielkość (nie żeby gra sieciowa była mniej ważna, ale została wystarczająco dokładnie opisana przy okazji rozprawiania się z trybem solo, a szkoda miejsca, by powtarzać te informacji tutaj czy w osobnym module), umieszczone w osobnych ramkach. Zresztą do ich lektury wszystkich serdecznie zapraszam.

A co z teorią stołu? Cóż, są i stoły jednonożne, i trójnożne, ale nie da się ukryć, że tutaj do pełni szczęścia potrzebne są wszystkie cztery nogi, bo to dzięki nim można najpierw wejść w trzecią edycję oraz do świata Forgotten Realms, później pograć ze znajomymi, wreszcie pobawić się w Mistrza Podziemi czy tworzyć własne przygody (lub ściągać przygotowane przez innych). I faktem jest, że brak jakiejkolwiek z tych nóg mocno by zachwiał pozycją całości, ale nie zmienia to faktu, że na pewno dałoby się wymyślić coś bardziej chwytliwego...

Edytor

Edytor - jak to dobry edytor: umożliwia tworzenie własnych modułów od zera oraz edycję modułów przygotowanych przez innych. To jednak w zasadzie nic nowego, gdzie zatem tkwi jego siła? W prostocie połączonej ze sporymi możliwościami, ale żeby to wyjaśnić w miarę klarownie, muszę najpierw napisać kilka słów o podstawowych założeniach, na których opiera się nowy engine BioWare. Otóż w przeciwieństwie do Dungeon Siege'a czy Morrowinda świat składa się tutaj z

Trzecia edycja D&D - historia

W zasadzie powinno się to nazywać trzecią edycją AD&D, bo stanowi rozwinięcie jego drugiej edycji, ale ze względów marketingowych zgubiono literkę "A", nawiązując tym samym do bodaj najstarszego systemu gier fabularnych. Oryginalne D&D (skrót od Dungeons & Dragons, czyli Podziemi i Smoków) powstało w roku 1973 za sprawą Gary Gygax i założonej w tym roku firmy Tactical Studies Rules. Dwa lata później, po śmierci współzałożyciela, firma zmieniła nazwę na TSR Hobbies, Inc. i tak pozostało aż do roku 1997, kiedy to firmę wykupiło Wizards of the Coast, któremu z kolei sławę przyniosła gra karciana Magic the Gathering. Pod skrzydłami czarodziei spuścizna D&D spoczywa po dzień dzisiejszy i póki co nie zanosi się na zmiany.

Początki

[illegible] W 1973 światło dzienne ujrzała pierwsza edycja AD&D (literka A jest skrótem od Advanced, czyli ulepszony). Od tego momentu D&D stało się czymś w rodzaju przedsionka dla graczy, którzy chcieli grać w AD&D. [illegible] tonowaniem była wydana w 1991 Rules Cyclopedia, stanowiąca kompendium wszystkiego, co z D&D związane. A tak na marginesie, to właśnie D&D zawdzięczamy halflingi: w pierwszym [illegible] ale po drobnych starciach z tolkienowcami zostali zmienieni na halflingów.

AD&D

AD&D, które przejęło rolę konia pociągowego, zaczęło obrastać coraz większą liczbą podręczników i zasad opcjonalnych.



To właśnie dzięki niemu ten relatywnie prosty system bazujący na klasach (umiejętności istniały w nim jedynie w formie szczątkowej) stał się niejako standardem, jeśli chodzi o gry fabularne w klimatach fantasy (jego obecnie największy konkurent, Warhammer Fantasy Battle, ujrzał światło dzienne dopiero w roku 1986). W 1989 pojawiła się druga edycja AD&D, na bazie której [illegible] się większość [illegible] gier fabularnych. [illegible] od tej edycji rozpoczął się [illegible] pochód gier RPG na komputery: pierwszy Pool of Radiance. [illegible] - od tego się zaczęło!

Koniec D&D
W połowie lat dziewięćdziesiątych zaprzestano kontynuacji cyklu D&D, a AD&D uzupełniono o podręczniki z serii Player's Options. Niby nadal była to druga edycja, ale zmiany przez nie wprowadzone były wręcz rewolucyjne! Istotną rolę zaczęły w końcu odgrywać umiejętności, rozszerzono także zasady dotyczące walki - równie dobrze można by to nazwać trzecią edycją!

Uzupełnienie A
Na [illegible] nam jednak było czekać. W roku 2000 [illegible] Wizards of the Coast - ukazała się wspominana na początku trzecia edycja D&D, będąca [illegible] Player's Options obecnego na drugiej edycji AD&D.




Jeden z najsłynniejszych screenów z gry, czyli demon w całej okazałości.

klocków, reprezentujących - na przykład - korytarz w lochach czy uliczkę w mieście. Nie mamy dużego wpływu na wygląd gotowych klocków (choć można dodawać do nich obiekty), ale ma to tyleż zalet co i wad.

Klocki, klocuszki

Jakież to zalety? Wprawdzie nie można zrobić tutaj (przynajmniej nie jest to zadanie dla początkujących i bez dość głębokiego "grzebania" się nie obejdzie) jaskini z porośniętą trawą polanką i oświetlaną padającymi przez wyrwę w suficie promieniami słońca, ale za to samo stworzenie sensownie wyglądających jaskiń to niemal zabawa! Wystarczy wybrać rodzaj mapy, skorzystać z wizarda, który wygeneruje losowy teren, a następnie zabrać się za jego ręczne szlifowanie.

Dodatki i moduły

Bardzo proste ręczne szlifowanie! Pośrodku mamy bowiem widok na własną mapę, z prawej pojawia się lista dostępnych gadżetów i klocków (każdy z nich ma już gotowe detale w rodzaju stempli podtrzymujących strop itp.), które za pomocą myszki wystarczy umieścić na mapie. Trwa to chwilę, a w dodatku mamy przecież nieustannie możliwość obserwacji naszego dzieła, i to w pełnym 3D. Potem wystarczy już tylko dodać przedmioty oraz wrogów, wykonać kilka innych map (bo przecież przygoda powinna się zaczynać gdzieś poza podziemiami), określić, w których miejscach można między nimi przechodzić - i gotowe!

I trochę zachwytów na koniec

Oczywiście tak stworzony moduł będzie należał do tych najprostszych, ale dzięki potężnemu językowi skryptowemu tudzież opcji tworzenia własnych przedmiotów i potworów można tu na dobrą sprawę zrobić właściwie wszystko! Pułapki, ukryte drzwi - ba, to robi się jeszcze bez pomocy skryptów, a z nimi można... dość powiedzieć, że oficjalna kampania do Neverwinter Nights stworzona została właśnie za pomocą tego edytora (choć pewnie w mniej przyjaznej wersji)!

Klient Mistrza Podziemi

Moim skromnym zdaniem, za jego sprawą dojdzie do największej rewolucji w komputerowych grach RPG od czasu MMORPG-ów, a być może i od czasu Nethacka, pierwszego debiutu gier RPG na komputerach (o ile ten pierwowzór Diablo można do nich w ogóle zaliczyć, choć jak wielu twierdzi wielu weteranów "Nie zna gier RPG ten, kogo choć raz nie przeraził widok czerwonego &"). Dotychczas prawdziwe sesje gier fabularnych, takie z kośćmi, kartami postaci i skrytym za własną zasłonką mistrzem gry (mistrz gry to termin ogólny, a Mistrz Podziemi to pojęcie zastrzeżone przez TSR, a obecnie WotC, oznaczają jednak dokładnie to samo), możliwe były bowiem jedynie w realu. Nawet wspomniane MMORPG-i, mimo świata zapełnionego żywymi graczami, nie mogły się do tego ideału zbliżyć.

Mistrz Podziemi i jego zalety

Właśnie z powodu braku mistrza gry, który pilnowałby biegu przygody, prowadził bohaterów niezależnych (BN lub po angielsku NPC) tudzież dyrygował wrogami. Owszem, coraz doskonalsza sztuczna inteligencja i coraz bardziej rozbudowane skrypty z lepszym lub gorszym skutkiem ten brak wynagradzały, ale kto choć raz wziął udział w porządnie prowadzonej sesji, ten wie, jak daleko jeszcze grom do doskonałości. Nie da się przecież przewidzieć wszystkiego, co zrobi gracz (tym bardziej cała ich banda), w związku z czym nawet najbardziej rozbudowane skrypty wykazują tu spore luki.

Co może w NWN?

OK, mam nadzieję, że ogólne zalety "posiadania" mistrza gry udało mi się zasygnalizować, pora więc na krótki opis jego możliwości w Neverwinter Nights. Może tylko jeszcze ważna uwaga: można grać w Sieci i bez takiej persony, jeśli nie znajdzie się nikt chętny, ba, może ich być także więcej niż jeden (sytuacja idealna, bo w tym momencie mistrz nie ma problemów, np. rozdwoić się, by nadążyć za graczami). Ale najważniejsze - co może? W zasadzie wszystko. Może przywołać dowolnych wrogów w dowolne miejsce planszy, a także przenosić ich z jednego miejsca na drugie. Może się wcielić w dowolną postać i prowadzić ją jak gracze własną, a nikt nie będzie w stanie tego wykryć. Oczywiście w tym momencie zyskuje dostęp do wszystkich zdolności przejętej kreatury, może w jej imieniu prowadzić dialogi z graczami (koniec z głupimi NPC-ami!), różnica jest tylko taka, że po jej śmierci mistrz gry nie ginie, a wraca do ciała własnego niewykrywalnego awatara. Ba, może także przejąć kreaturę, zachowując boskie zdolności, czyli np. rzucanie dowolnych czarów czy nieśmiertelność, którą notabene może obdarzyć również postacie nieprzejęte. A skoro daje życie, może je też odbierać - jedna komenda wystarczy, by uśmiercić nawet najpotężniejszego demona (czy gracza).



Rozwiązanie (prawie) doskonałe

To, rzecz jasna, nie wszystko, ale zamiast bawić się w jeszcze dłuższą wyliczankę, pozwolę sobie skwitować całość jednym stwierdzeniem: w normalnych RPG-ach mistrz gry jest bogiem, a dzięki klientowi Mistrza Podziemi w Neverwinter Nights może ten ideał niemal osiągnąć. Czemu niemal? Bo w czasie rzeczywistym nie można edytować map, ale to w końcu raczej drobna niedogodność, nieprawdaż? I choć do pełnej swobody nawet NWN jeszcze trochę brakuje (chodzenie po ścianach, linka z kotwiczką czy pływanie), jest to i tak coś absolutnie rewolucyjnego. O ile - rzecz jasna - trafi się na dobrego mistrza, ale przecież dokładnie tak samo jest w realu...





Walka drużynowa - świetna, ale najpierw trzeba znaleźć graczy...



Wielka kampania... i co dalej?

Przeszedłeś już Neverwintera i zastanawiasz się, co dalej? A może ciągle jeszcze nie jesteś pewien, czy warto go kupić, bo nie masz przecież stałego tudzież szybkiego dostępu do Sieci i o grze z innymi możesz jedynie pomarzyć? Wprawdzie - moim skromnym zdaniem - już podstawowa kampania w połączeniu z pierwszym poważnym zastosowaniem reguł trzeciej edycji D&D (bo Pool of Radiance 2 było w tym względzie strasznie okrojone i bardziej przypominało dwójkę niż trójkę) w zupełności wystarczą, by był to zakup jak najbardziej opłacalny, ale na szczęście na tym wcale się nie kończy.

500 modułów?

Dzięki informacji o dołączonym do grze edytorze można było żywić nadzieję, że gra ta będzie żyła jeszcze długo po premierze. Wprawdzie ciepłego przyjęcia przez graczy nikt chyba pewnym być nie może, ale w tym przypadku obawy okazały się jak najbardziej płonne. Świadczy o tym chociażby informacja prasowa, która ukazała się dwudziestego dziewiątego lipca. Otóż, tego właśnie dnia światło dzienne ujrzał pięćsetny moduł do Neverwinter Nights, który można było za darmo ściągnąć z Sieci (jako miejsce startu polecam oficjalną stronę BioWare)! Owszem, bardzo wiele z nich to króciutkie przygody tworzone raczej po to, by samemu oswoić się z edytorem, ale po to są listy najlepszych, najczęściej ściąganych, tudzież najnowszych modułów, by każdy mógł sobie ściągnąć coś wartościowego. Bo wiele najnowszych modułów, nie wspominając już o tych najwyżej ocenianych, zapewnia wiele, wiele godzin bardzo dobrej rozgrywki, także solo!

I to w miesiąc?

Gdy dodać do tego, że przecież premiera gry miała miejsce właściwie tylko miesiąc wcześniej... jeszcze się będzie działo, oj, będzie! Dla miłośników gier fabularnych nadchodzą niewątpliwie bardzo interesujące czasy, tym bardziej że póki co nie zanosi się na żadne restrykcje ze strony producentów. Obecna wersja licencji zastrzega jedynie prawo BioWare do wykorzystywania modułów publikowanych w Sieci do własnego użytku - tworzyć zaś można, co się tylko komu żywnie podoba! I choćby tylko 5% z tego było wartościowe, to w chwili obecnej oznaczałoby, że dostępnych jest 25 darmowych modułów o jakości nieodbiegającej od kampanii przygotowanej przez BioWare! A to przecież dopiero początek! W planach są zaś takie perełki, jak przeniesienie na platformę Neverwinter Nights gier z cyklu Ultima tudzież odtworzenie

Dwudziestego dziewiątego lipca światło dzienne ujrzał pięćsetny moduł do Neverwinter Nights, który można było za darmo ściągnąć z Sieci - od premiery upłynął nieco ponad miesiąc!



Trzecia edycja D&D - postacie

Postać tworzy się nie za pomocą rzutów kośćmi, a rozdzielając punkty, dzięki czemu znika problem ze słabymi rzutami, a sześcienne przestają przesądzać o losie naszego bohatera. Poza tym umiejętności są tu nie mniej istotne od cech, a co ważniejsze - jest ich nie tylko bardzo dużo, ale znikła również większość ograniczeń podczas wyboru. Dzięki temu wojownik może obecnie otwierać zamki tudzież wykrywać pułapki, choć nauka będzie mu przychodziła trudniej niż złodziejowi, dla którego te umiejętności są chlebem powszednim.

Mag w płytówce?

Poza umiejętnościami, których użycie wiąże się z rzutami kośćmi (chyba że postać ma dużo czasu - czyli nie uczestniczy w walce, bo wtedy przyjmuje się, że wyrzuciła 20) i pokonywaniem poziomów trudności (aby się coś udało, suma rzutu oraz poziomu umiejętności musi być większa od trudności zadania, jakie chcemy wykonać), trzecia edycja wprowadza tak zwane Feats, czyli coś na kształt rodzaju zdolności specjalnych. Dzięki nim mag może na przykład rzucać czary w zbroi płytowej, wojownik dojść do mistrzostwa w posługiwaniu się wybraną bronią, a złodziej wybrać zwiększone szanse zadania krytycznego ciosu czy mieć zwiększone zdolności ich unikania. Zdolności tych jest mnóstwo, po ich wyborze wykorzystywane są przez naszą postać automatycznie, bez żadnych dodatkowych rzutów kośćmi.

Jak się to wszystko odbywa?

Żeby mieć pełen obraz sytuacji, wypada jeszcze dodać, jak ma się sprawa z wyborem zdolności oraz umiejętności, jak i szkoleniem się w tych ostatnich. Zdolności, bo od nich zacznę, zdobywa się powolutku, jedną przy tworzeniu postaci, a następnie co trzy poziomy (chyba że jest się wojownikiem, wtedy ma się jeszcze dodatkowe zdolności). Umiejętności zaś - wszystko zależy od tego, o jakiej umiejętności mówimy. Część jest bowiem wspólna dla wszystkich i każda postać ma o niej jakieś pojęcie. Rzecz jasna, bez dodatkowego szkolenia niewielkie, bo tylko od cech tudzież rasy - ale zawsze to coś. Podczas tworzenia postaci oraz przy awansie na nowy poziom dostaje się dodatkowe punkty, przy pomocy których można zwiększać umiejętności. Ich liczba zależy od profesji (najwięcej dostaje złodziej i mag, a najmniej wojownik i barbarzyńca) oraz inteligencji, która dzięki temu zabiegowi awansowała na jedną z najważniejszych cech.

Trzecia edycja D&D - wieloklasowcy

Jeśli komuś znudzą się "czyste" postacie, w dowolnym momencie może rozpocząć karierę w nowym "zawodzie", np. złodziej na piątym poziomie może bez problemów rozpocząć naukę fachu czarodziejskiego. To nie jedyna zmiana w porównaniu do drugiej edycji i gier w rodzaju Baldur's Gate. Postać ma tutaj coś takiego jak ogólny poziom, który jest sumą wszystkich poziomów składowych. I to od tego ogólnego poziomu zależy liczba punktów doświadczenia, jakie należy zdobyć, by awansować na kolejny poziom, niezależnie od tego, czy będzie to, trzymając się naszego przykładu, drugi poziom maga czy też szósty złodzieja. Jedyne, o czym trzeba pamiętać, to zwiększone koszta awansu, jeśli między profesjami jest więcej niż poziom różnicy (w takim razie trzeba zdobyć 20% więcej

PD-ków, by awansować). Na szczęście rasy mają własne ulubione profesje, które takim niemiłym ograniczeniom nie podlegają (elfy magów, krasnoludy wojowników, a ludzie: dowolna profesja na najwyższym poziomie - taka mała zachęta, by nimi grać, mimo że pozbawieni są bonusów rasowych).

Na tym jednak bonusy wcale się nie kończą. W przeciwieństwie do drugiej edycji, w przypadku postaci wieloklasowych nie bierze się bowiem wartości najlepszej (np. [illegible] dla wojownika/maga), a sumuje się wszystkie bonusy wszystkich profesji (maksymalnie trzech)! Dzięki temu wojownik/złodziej na poziomach 5/5 jest tylko nieznacznie gorszy w walce od wojownika na poziomie 10 i znacznie lepszy od złodzieja na tymże. Oczywiście jest to okupione gorszymi zdolnościami oraz umiejętnościami specyficznymi dla tych klas, bo ma się mniej poziomów na ich doskonalenie, ale różnice są znacznie mniejsze niż w poprzednich edycjach. Tu się czuje, że postać na poziomie dziesiątym jest faktycznie dziesięciopoziomowcem niezależnie od tego, jak te poziomy podzielono!

Trzecia edycja D&D - walka

Tutaj zmiany są najmniejsze. Do rozstrzygania trafień nadal używa się kości dwudziestościennych - tyle tylko, że zniknęło pojęcie THAC0, które zastąpiono zwykłym To Hit, równym bazowo 0, a nie 20 jak THAC0, a klasa pancerza, bazowo równa dziesięć, wraz z zakładaniem zbroi czy wzrostem zręczności nie maleje, ale rośnie. Na początku brzmi to może nieco skomplikowanie, ale za to sprawdzenie trafienia polega na zwykłym porównaniu dwóch liczb: jeśli rzut atakującego plus jego bonusy do trafienia są większe od obrony postaci atakowanej, została ona trafiona (mechanizm jest dokładnie taki sam jak przy sprawdzaniu umiejętności czy rzutów obronnych - notabene jest ich mniej, bo tylko hart ducha, refleks i siła woli).

Zupełnie inaczej potraktowano dodatkowe ataki. Po pierwsze - nie zależą od profesji, a od bonusów trafienia, jakie ma nasza postać (naturalnych, a nie tych od siły czy magiczności). Za każde +5 dostaje się nowy atak, ale uwaga - startuje on od +1, czyli wojownik na jedenastym poziomie ma trzy ataki na rundę: pierwszy z bonusem +11, drugi +6, a trzeci +1. Dzięki temu ze słabszymi przeciwnikami radzi sobie bardzo dobrze, [illegible] dwóch rundach [illegible] dodatkowe ataki będą na to za słabe





Uwaga na gargoyle - wyglądają jak zwykłe posągi, ale na szczęście świecą się po wciśnięciu klawisza [Tab]

świata Smoczej Lancy! Jeśli zaś nie rusza was to, pozwolę sobie zadać tylko jedno pytanie: czy w takim razie jest cokolwiek, co byłoby w stanie was poruszyć?

Wykonanie

Bez zarzutu. Wprawdzie na pierwszy rzut oka gorsze niż w Dungeon Siege'u, ale po dłuższym obcowaniu różnice są tu na tyle małe, że w zasadzie w niczym nie przeszkadzają. Owszem, lasy mogłyby wyglądać nieco lepiej, ale z drugiej strony - mamy tu przecież świetne miasta (moim zdaniem - lepsze niż w DS) czy trawę (normalną, ruszającą się na wietrze i to z motylkami, pszczółkami i pozostałym latającym cholerstwem - słowem, świetną!).

To, że jestem tą grą zafascynowany, jest chyba oczywiste. Wprawdzie jeśli chodzi o wykonanie (czytaj: grafikę), większe wrażenie robi Dungeon Siege, ale jeżeli spojrzy się na ten tytuł jak na całość... ech, mamy przełom, proszę Państwa, prawdziwy przełom!

Walka i animacja

Nie można także nie wspomnieć o walce. Ruchy są bowiem tak realistyczne (mimo iż postacie są nieco bardziej kanciaste niż w DS), że nie powstydziłaby się ich żadna bijatyka! Różne rodzaje ciosów, bloki, przysiady - niby są to tylko gadżety, ale jak rajcują! Zwłaszcza że uzupełniają je bardzo dobre efekty dźwiękowe, dzięki czemu iluzja walki jest po prostu całkowita!



Wprawdzie wygląda to jak zniszczenie Gwiazdy Śmierci, ale to tylko atak jednego z obrońców podziemi.

Interfejs i reszta

Także w rozplanowaniu ekranu i interfejsie widać troskę o wygodę i funkcjonalność. Wprawdzie do menu pod prawym przyciskiem myszy trzeba się przyzwyczaić, ale po krótkim treningu staje się to naprawdę wygodnym sposobem sterowania postacią. Tym bardziej że te częściej używane polecenia czy bronie można podpisać pod klawisze funkcyjne - w sumie mamy 36 miejsc, bo można je jeszcze wcisnąć z [Ctrl] i [Alt].

A co z muzyką? Jest, jest - i to robiona przez Jeremy Soule'a, tego samego, który maczał palce i w Dungeon Siege'u, i w Morrowindzie. I jest oczywiście równie dobra!

Podsumowanie

To, że jestem tą grą zafascynowany, jest chyba oczywiste. Wprawdzie jeśli chodzi o wykonanie (czytaj: grafikę), większe wrażenie robi Dungeon Siege, ale jeśli spojrzy się na ten tytuł jak na całość... ech, mamy przełom, proszę Państwa, prawdziwy przełom! Świetna trzecia edycja D&D, bardzo dobra kampania dla pojedynczego gracza oraz - a właściwie przede wszystkim! klient Mistrza Podziemi uzupełniony edytorem. Wprawdzie póki co szaleństwo prawdziwych sesji RPG online jeszcze do nas nie dotarło, ale to tylko - o czym jestem w stu procentach przekonany - kwestia czasu. Bo wraz z polską premierą gry zacznie się to i u nas!

Z tego właśnie powodu zakupu tej gry nie należy rozpatrywać w kategorii "rozrywki na parę dni czy nawet tygodni" - ona będzie żyła jeszcze przez kilka następnych lat! W końcu D&D jest najpopularniejszym systemem gier fantasy, a Neverwinter Nights najdoskonalszym jego przeniesieniem w świat komputerów. Stąd też znaczek jakości i dziesiątka.

Czegoś takiego jeszcze bowiem najzwyczajniej w świecie nie było!

INFO

10

Producent: BioWare Corp./Infogrames ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.bioware.com ■ **Wymagania:** PII 450, 98 MB RAM, CD-ROM x8, akcelerator z 16 MB RAM (OpenGL), W98/ME/2000/XP ■ **Akcelerator:** wymagany

+ wspaniałe możliwości rozwoju postaci ■ bardzo dobra kampania ■ niesamowite możliwości gry w Sieci ■ świetny edytor ■ mnóstwo modułów, które pojawiły się w Sieci ■ oprawa audio-video

− może być trudno o dobrego MG - ale to nie problem gry

Największe wydarzenie od czasów Nethacka!

GATUNEK: ARCADE

TOM and JERRY
In Fist Of Furry

■ Mr Tuli a.k.a. Eld

Tom i Jerry to jedne z najbardziej znanych kreskówek. Chyba tylko Struś Pędziwiatr i Kojot mają więcej fanów (czemu trudno się dziwić - bibibipp!). Klasyczny układ kot vs. mysz przyciągnie przed telewizor każdego dzieciaka. Młodsi w walce z większym kotem kibicują milutkiej myszce, starsi natomiast ciągle żyją marzeniem, żeby choć raz Tomowi udało się porachować kości Jerremu.

Tom & Jerry: In Fist Of Furry pozwala spełnić marzenia obu stron. Fani Toma mogą wreszcie obić skórę małej myszce, i odwrotnie. Ale nie tylko, bo tytuł jest nieco zwodniczy. W grze występują również inne gwiazdy kreskówek, jak choćby Spike (to ten wielki buldog, któremu w łapy wpada czasem Tom) czy Tike (a to z kolei syn Spike'a). Z początku do wyboru są tylko postacie Toma i Jerrego, ale później pojawiają się także inni bohaterowie.

Do dwóch wygranych rund

Trudno w sumie określić jednoznacznie, czym jest In Fist Of Furry. Ni to nawalanka, ni to zręcznościówka. Gdyby jednak wyrokować, to ze wskazaniem na to pierwsze. Chodzi o to, by przetrzepać skórę przeciwnikowi - skopać go i wgnieść w ziemię. To - zdaje się - kwalifikuje tytuł do kategorii nawalanek. Walki rozgrywają się na czymś, co można nazwać arenami, bo teren jest ograniczony. Może to być kuchnia, ale i ogród czy też zagroda dla bydła. Tam właśnie i w ograniczonym czasie musimy pokonać przeciwnika. Walczy się do dwóch zwycięskich rund - i to tyle o zasadach gry.

Tom z patelnią, Jerry z miotłą

Czy malutki Jerry ma szansę w starciu z dużym Tomem lub czy ten drugi ma jakąś nadzieję, by przeżyć w walce z Spike'iem? Jak najbardziej, ponieważ w grze liczy się refleks, szybkie palce oraz umiejętność korzystania ze znajdziek. Kto posiadł te cechy, może się czuć zwycięzcą. Podstawową bronią są pięści, ale wokół panoszy się taka masa różnego sprzętu, że pięści bywają rzadko w użytku, a w przeciwnika przeważnie rzucamy lub tłuczemy po głowie, czymś innym. Wśród znajdziek znajdują się m.in. miotła, jajka, krzesło, wazon, doniczka, pogrzebacz itd. I to w zasadzie wszystko, co da się napisać o In Fist Of Furry. Reszta to po prostu nawalanka. Kto szybciej złapie za pogrzebacz, kto szybciej rzuci doniczką lub uchyli się przed lecącym pociskiem - ten najpewniej wygra.

Czasem [illegible] czakiem...

Tom z miotłą w łapach wygląda groźnie.

Lata trzydzieste...

Kiedy tak sobie rozdzielamy ciosy na prawo i lewo czy rzucamy tym, co nam wpadnie w ręce, w uszach słyszymy bardzo miłą dla ucha muzykę. Jest to swing, obecny w kreskówkach z lat 40-50, jak i filmach z lat trzydziestych. Muzyka taka świetnie współgra z grą i chyba nawet fani popu zniosą brak ukochanej "Britney" przez te kilka godzin In Fist Of Furry. Grafika ładna dla oka - bo kolorowa, aczkolwiek gdy jej się przyjrzeć bliżej, szybko dostrzegamy jej mankamenty: otoczenie bowiem składa się z mniejszych lub większych prostych kwadratów. W sumie jednak właśnie tak, czyli spartańsko, wyglądają również kreskówki traktujące o przygodach Toma i Jerrego, nie ma tam przepychu. Postacie wyglądają tak jak powinny, zatem Tom jest dużym szarym kocurem z żółtymi ślepiami, a Jerry to malutka brązowa mysz, przypominająca nieco cherubina.

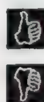
Nieskomplikowana nawalanka z bohaterami kreskówek w rolach głównych.

Kot i mysz - dwa brutale

In Fist Of Furry to taka typowa nawalanka, mimo to zastanawia mnie, czy aby na pewno dobrym pomysłem jest powierzenie głównych ról sympatycznym bohaterom kreskówek? Według mnie, żałośnie wygląda to, gdy Tom i Jerry okładają się pięściami. Skoro tytuł skierowano do małoletnich graczy, nijak mi nie pasują brutalne scenki z sympatycznym kotem i równie milutką myszą w rolach głównych. Jakoś w kreskówkach Tom i Jerry uciekają się do bardziej humanitarnych metod rywalizacji z przeciwnikiem.



Tym razem kuchnia stała się poligonem starć Toma i Jerrego.



Tom i Jerry na srebrnym ekranie

Historia ta zaczęła się 10 lutego 1940 roku od dziewięciominutowego filmu zatytułowanego "Puss Gets the Boot". W pierwszym odcinku przygód kota i myszy, ten pierwszy - zwany wówczas Jasper - dostaje przykazanie od pani Tow Shoes, by grzecznie się zachowywać. W innym razie wyląduje za drzwiami. Jerry, wówczas jeszcze nienazwana imieniem mysz, postanawia mu w tym pomóc.

INFO

6

Producent: Ubi Soft ■ **Dystrybutor:** Ubi Soft ■ **Wymagania:** P I 266, 64 MB RAM, 12xCD, karta dźwiękowa, WIN 98/2000 ■ **Akcelerator:** 16 MB

(+) Tom i Jerry w rolach głównych ■ fajna muzyka

(-) chyba za dużo przemocy? ■ bardzo szybko się nudzi

GATUNEK: TANECZNA

Britney's Dance Beat

Hut Sędzimir

Nie! Nieeeee! Nieeeeeeeeee! NIEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE! Do naszych komputerów zbliża się przerażający potwór. Świat gier komputerowych, dotychczas uroczo skąpany w krwi, pełen słodkiej przemocy i rozkosznej agresji, oraz niewymownie rozczulającej walki na śmierć i życie jest teraz zagrożony. Zbliża się dziwoląg, który wprowadzi do naszego, jak dotąd tak pięknego świata wkręcającą się w mózg muzykę pop, wypalające oczy różowe kolory i... o, nie to zbyt przerażające... wprowadzi... och, czeka nas zagłada!!! Wprowadzi... czy ktoś nas uratuje?!?.... wprowadzi taniec i śpiew. Imię tej bestii znane jest na całym świecie. To Britney Spears!!!



Teledyski Britney czasami przypominają horror. Oglądaliście "Lucky"?

Ratuj się, kto może. Wzorzec do naśladowania dla milionów nastolatek na całym świecie, obiekt podkołdrzanych i wannennych fascynacji kolejnych milionów podrostków płci męskiej, królowa i cesarzowa popu, jej wysokość boska Britney "ciągle jestem dziewicą" Spears przybyła na platformę zwaną pieszczotliwie pieceem. Przybyła, myśmy ją zobaczyli, ale czy zwyciężyła? O tym przeczytacie w niniejszym baseniku po brzegi nalanej wody.

Britney jaka jest - każdy widzi. Śpiewa rzewne piosenki - czasem do tańca, czasem do różańca (czyli w świecie 11-latków - do romantycznych wzruszeń), do tego występuje w klipach, udziela wywiadów i ostatnio coraz bardziej sugestywnie wygina się oraz tańczy. Poza płytami, sprzedanymi jak dotąd w łącznym nakładzie kilkunastu milionów egzemplarzy, zyski czerpie także z rzeszy dodatkowych przedsięwzięć związanych z jej osobą - a to koszulek, a to pisanych przez siebie książek (auto)biograficznych, a to pudełek na lunch. Jest tego sporo, ale jak mówią, apetyt rośnie w miarę jedzenia. A że branża gier komputerowych to niczego sobie kąsek, również tutaj dzielną Britney nie zawiedli menedżerowie. Główkowali, myśleli i wpadli na pomysł - zrobią grę z Britney w roli głównej. Ale czy Britney może latać z minigunem po korytarzach wojskowej bazy? Nie! Czy może usiąść za sterami kosmicznego myśliwca i zwalczać inwazję kosmitów? Nie! Czy może wobec tego przenieść się do krainy fantasy i tam jednoczyć magiczne królestwo? Też nie. I choć rasowi gracze woleliby pewnie, by jednak mogła, spece z firmy THQ wymyślili gatunek, który do Britney pasuje jak ulał. Gry muzyczne - na blaszakach spotykane bardzo rzadko, na konsolach zaś stosunkowo popularne (Parappa The Rapper, Konami Dance Revolution itd.). Efektem tych rozmyślań jest gra Britney's Dance Beat, w całości wsparta nie byle jakim autorytetem - przez samą pannę Spears.

Tryb Free dance - wybierasz kolejne dostępne figury, tworząc własny układ choreograficzny.

Trasa koncertowa

Każda gra musi mieć fabułę. Ma ją też Dance Beat. Dowiadujesz się, że Britney "mój pączek nie został jeszcze zerwany" Spears dostała propozycję, by odbyć światowe tournee. Oczywiście propozycję tę przyjmuje. Tego typu przedsięwzięcia nie mogą się jednak obyć bez wieloosobowej ekipy - czyli muzyków, dźwiękowców, dietetyków, robotników od przenoszenia sprzętu, specjalistów od oświetlenia, no i oczywiście tancerzy, którzy wraz z Britney (a właściwie za nią w tle) będą wykonywali najwymyślniejsze układy choreograficzne. Sprawa wydawać by się mogło prosta - oni tylko tańczą, a Britney tańczy i na dodatek (ale czy na pewno?) śpiewa. Nawet mimo to tak prostej roboty nie można powierzyć byle komu. Britney organizuje zatem przesłuchanie, a w jego trakcie wyłoni tych, którzy dostąpią zaszczytu towarzyszenia cesarzo

wej popu w kolejnym podboju świata. I to właśnie fabuła oraz pomysł na grę - wcielasz się w jednego z siedmiu tancerzy, bierzesz udział w przesłuchaniu i walczysz o miejsce w zespole panny Spears. Użyłem słowa "walczysz" dlatego, że przesłuchanie zorganizowano na zasadzie pojedynków, w których dwoje tancerzy wykonuje jednocześnie jeden i ten sam układ, a ten, kto popełni najmniejszą liczbę błędów, przechodzi do kolejnego etapu. Tam oczywiście znów czeka go walka z innym fanem filmów "Wirujący seks", "Lambada" i "Flashdance", walka na obroty i przytupnięcia, walka na śmierć i życie.

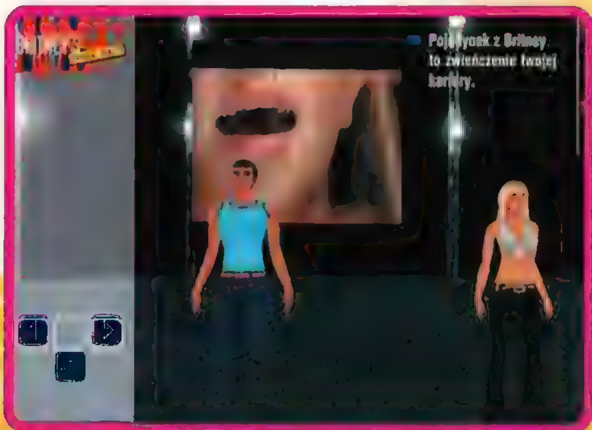
Cały ten świat wygląda tak samo

Takich pojedynków w podstawowym trybie gry rozegrasz siedem. Pierwsze trzy to przesłuchania rozgrywane w trzech miastach - Nowym Jorku, San Francisco i Chicago. O tym jednak, że rzecz dzieje się w różnych lokacjach, a nie w jednej i tej samej, zapyziałej sali ćwiczeń informuje cię jedynie pojawiająca się przed każdym etapem plansza z rozmytymi widoczkami danego miasta, opatrzona - dla osłody - głębokimi komentarzami samej Britney (np. "Nowy Jork. Jest takie powiedzenie - dasz sobie radę tutaj, dasz sobie radę wszędzie. Powodzenia!"). Kolejne trzy etapy to już trasa koncertowa (najmodniejsze światowe stolice) - w zamyśle tańczysz tu na scenie podczas występu panny Spears. Nadal jednak nie możesz spać spokojnie, bowiem jeśli popełnisz za dużo błędów w trakcie koncertu, wypadasz z ekipy. Po tych wszystkich emocjonujących, ale i wyczerpujących przeżyciach czas na wielki finał - zostajesz tylko ty i Britney, razem stajecie do tanecznego pojedynku. Oględnie rzecz ujmując, wykonanie lokacji, w których przyjdzie ci walczyć, pozostawia wiele do życzenia. Miałem okazję zapoznać się wcześniej z konwersją gry na PlayStation 2 (wiem, wiem, jestem zdrajcą) i muszę powiedzieć, że na czarnej konsolce Sony wyglądają one dużo, dużo lepiej. To, co dostajemy na PC, to podłoże w kształcie koła i otaczające je ściany, które tworzą walec przyozdobiony dużym ekranem - ten wyświetla teledysk do tej piosenki Britney, do jakiej właśnie tańczysz. Każde z trzech miejsc przesłuchań wygląda tak samo, brązowo-buro-pomarańczowe plamy na podłożu i pomarańczowo czerwono-szare ściany. Równie nieciekawie prezentują się lokacje koncertowe - znów, wszystkie identycznie z szarawą blachą na podłodze, czarnymi ścianami z zamarkowanymi rusztowaniami sceny. Nie ma publiczności, a Paryża, Londynu i Tokio nic nie różni! Walka z Britney rozgrywa się w scenerii koncertowej, zatem i na końcu nie czeka nas żadna niespodzianka.

Prymitywny Tetris

A jak wygląda sprawa z tańcem? To taka uproszczona i prymitywna wersja gry logicznej Tetris. W prawym dolnym rogu ekranu widzisz obok siebie trzy okienka, z góry zaś spadają ikonki, które przedstawiają klawisz, jaki będziesz musiał wcisnąć (kursory lub spacja). Kiedy ikonka przelatuje pod okienkiem - wciskasz klawisz i jeśli uda ci się wykonać to w odpowiednim momencie, ten zostaje zaliczony. Jeśli uda ci się z wszystkimi klawiszami w sekwencji - twój tancerz wykona odpowiednią figurę - a z moich obserwacji wynika, że są to ruchy zaczerpnięte z bogatej choreografii w klipach Britney. Kłopot w tym, że twórcy gry, przenosząc ją na PC, zapomnieli o jednej, najważniejszej w tym gatunku rzeczy. Otóż, czynności wykonywane przez gracza powinny być zgrane z tempem oraz rytmiką słuchanego utworu. Jeśli na przykład w podkładzie muzycznym pojawia się potrójna przebitka bębnów, gracz musi zrobić coś, co jest niejako odpowiednikiem tej przebitki - czyli, powiedzmy, trzy razy wcisnąć dany klawisz. Niestety w Britney's Dance Beat na PC ruchy tancerzy i wymagane do ich odtworzenia sekwencje klawiszy nie mają nic wspólnego z rytmem "Oops I Did It Again" czy innego "Overprotected". Tylko co sobie znanego rytmu i tempa bezm równiez klip wyświetlany w prostokątnym okienku na ścianie danej lokacji - nie jest bynajmniej, co wydawać by się mogło najrozsądniejsze, zsynchronizowany z muzyką. Po co?

Twórcy gry, przenosząc ją na PC, zapomnieli o jednej, najważniejszej w tym gatunku rzeczy. Czynności wykonywane przez gracza powinny być zsynchronizowane z tempem i rytmiką odtwarzanego utworu. Jeśli na przykład w podkładzie muzycznym pojawia się potrójna przebitka bębnów, gracz musi zrobić coś, co będzie odpowiednikiem tej przebitki. Tu, jedno z drugim nie ma żadnego związku.





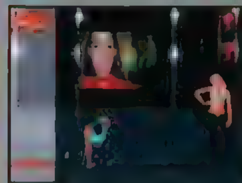
Poziom trudności?!? A co to takiego?

Pomijając wszystkie te niedociągnięcia, gra jest niezwykle prosta. Uruchomiłem ją o godzinie 16.02, a ukończyłem (wygrałem wszystkie taneczne pojedynki) o 16.33. Nieco kłopotu sprawił mi ostatni pojedynek - z Britney, ale to też tylko wtedy, kiedy przeszedłem grę ponownie, tym razem sterując tancerzem lewą ręką. PC-towa wersja gry nie ma wiele więcej do zaoferowania - quiz wiedzy o karierze Britney, możliwość obejrzenia kilku filmików zza kulis oraz tryb Free Mode, gdzie po prostu tańczysz bez ograniczeń (taki taniec można nagrać i odtwarzać potem znajomym). Trybu multiplayer, obecnego na innych platformach, na blaszaku nie uświadczy, a może ten uratowałby tytuł przed totalną katastrofą. Britney - ciebie kochamy, ale gra z tobą w roli głównej wypada dużo poniżej przeciętnej!

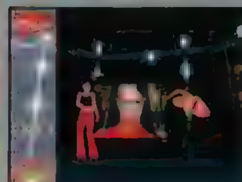
Ej patch, naga Britney!

Jak już wiecie z recenzji, PC-towa wersja Britney's Dance Beat to nic szczególnego. Przy niewielkim nakładzie sił można jednak wycisnąć z gry nieco radości - tym bardziej że takiej możliwości nie daje żadna inna platforma, na jakiej ukazała się gra.

Co trzeba zrobić? Wystarczy ściągnąć z Internetu (lub poczekać, bo być może zamieścimy go na którejś z płyt) ważący niewiele ponad 3 MB patch. Ten zawiera kilka plików graficznych, które należy skopiować do katalogu z grą. Kiedy uruchomisz grę, zauważysz drobne zmiany - nad tytułem gry w menu głównym pojawi się napis Topless. Teraz musisz przejść sześć pierwszych poziomów (z recenzji wiesz też, że nie jest to szczególnie trudne). Kiedy zaczniesz grę na siódmym poziomie, twoim przeciwnikiem będzie Britney Speras bez stanika. Trzeba przyznać, że tekstury dostarczane wraz z pachem wykonano dobrze i biust panny Spears wygląda niezwykle naturalnie. Po-patch sam:



Tak prezentuje się Britney przed zastosowaniem patcha. Gra słaba, na ekranie nic ciekawego.



A to Britney już po zainstalowaniu tegoż. Gra nadal słaba, za to widoczki niczego sobie.



To jest fajniejsze z każdą chwilą. Czemu nie zastosowano tego jako oficjalnego bonusu?

3

INFO

Producent: [illegible] **Dystrybutor:** [illegible] **Internet:** www.britneyspears.com **Wymagania:** P 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB **Akcelerator:** 8 MB

+ dla fanów Britney - 5 [illegible] utworów muzycznych w wersji audio i wideo + dla fanów Britney [illegible]

- [illegible] 5 [illegible] w wersji audio i wideo - [illegible] - brak multiplayera - [illegible]

GATUNEK: ACTION/RPG

VALHALLA CHRONICLES

Mr. Tuli a.k.a. Eld

Pierwszy raz o grze przeczytałem w PC Gamerze jakieś dwa lata temu. Oczywiście od pierwszej chwili zaciekawiła mnie tematyka, jak i screeny. Miałem nadzieję na dobrą grę osadzoną w realiach skandynawskich mitów. Nieustannie brakuje mi właśnie takich gier, toteż z niecierpliwością oczekiwałem na premierę Valhalla Chronicles.

Moje nadzieje na grę (z dużym naciskiem na mitologię skandynawską) podbudowywał dodatkowo fakt, że za Valhalla Chronicles odpowiedzialny jest szwedzki Paradox Entertainment. Co jak co, ale Szwedzi chyba znają się na własnej mitologii, prawda?

Odyn i runy

Faktycznie, fabuła nie jest wcale najgorsza. Odniesienia do mitologii są odczuwalne. Oto bowiem Odyn, którego mądrość płynie z run Futhark, zdając sobie sprawę z ich potęgi, postanawia je ukryć. Jednak jego wysłannik ginie wraz z nimi. Teraz odzyskać runy może tylko śmiertelnik i tym sposobem powstrzymać nadciągający Ragnarok. Jako że Odyn w pojedynkę nie może podjąć się tego zadania, ani też nie zlecić go żadnemu z podwładnych, zadanie to powierza urodzonemu na ziemi bohaterowi. Jak się łatwo domyślić, tym śmiertelnikiem jesteś TY!

Trzech bohaterów i bohaterka

Możemy się wcielić w któregoś z czwórki bohaterów, mianowicie walecznych Thorgeira, Grima, Hymera i pięknej Tuvy (to określenie nieco na wyrost, ale podobno wszystkie kobiety są piękne). Każda z tych postaci charakteryzuje się własną biografią (patrz ramka), w którą nagle wplątuje się Odyn... od tej chwili zaczynamy uparcie dążyć do celu, jakim jest skompletowanie wszystkich run. W sumie przemierzymy pieszo, oraz statkiem, sześć krain Midgardu. Jednak najpierw musimy zbudować Drakar - by nie było za prosto (a jak wiadomo - drakar jest tym dla wikinga, czym BMW dla dresiarza - mówi stare skandynawskie powiedzenie).


Ależ tu gorąco! Czyżbym zawędrował do piekła...

W zasadzie Valhalla Chronicles to typowy erpeeg, trochę może przypominający Diablo ze względu na ustawienie kamery. W czasie wykonywania powierzonego zadania natykamy się na dziesiątki pobocznych questów typu "odnaleźć zaginiony artefakt" czy "odszukać daną osobę".

Let's talk

Trzeba grze oddać to, że w osadach czy w ich pobliżu można spotkać całkiem niezłą liczbę NPC, ale niestety interakcja z nimi ogranicza się przeważnie do ataku lub wydobycia z nich jednego zdania. Być może jest to spowodowane tym, że gra bazuje na bardzo prostym, wręcz szkolnym angielskim. Szwedzi nie wysilili się, a może chcieli, by gra była zrozumiała dla

Słaby erpeeg, a raczej próba stworzenia gry diablopodobnej. Próba nieudana z uwagi na nudną rozgrywkę, lichy interfejs, beznadziejne animacje postaci.



Odyn (Odin) - najwyższy z bogów nordyckich dynastii Azów, odpowiednik południowogermańskiego Wodana - bóg wojny i wojowników, bóstwo mądrości i poezji. Odyn jest potężną i złożoną osobowością. Odznacza się prawdziwą mądrością - by ją posiąść, poświęcił jedno oko oraz powiesił się na drzewie na kilka dni. To właśnie jemu przypisuje się odkrycie pisma runicznego i odkrycie jego magicznej mocy. Swą mądrość wykorzystywał podczas czynienia czarów, rozwiązywania zagadek - miał dar poznawanie ludzkich myśli. Był bogiem wojowników i ich przywódców - cechowała go gwałtowność, ale również spryt oraz przebiegłość na polu walki. Zmarłych w boju wojowników gromadził w domu w Asgard - Walhalli, gdzie oczekiwali z nim ostatniej bitwy przy końcu świata Ragnarök. Odyn występował jako krzepki, długobrody, jednooki starzec, ubrany w błękitny płaszcz i szerokoskrzydły kapelusz. Przedstawiano go również jako wojownika w hełmie, z tarczą i włócznią zwaną Gungnir. Odyn potrafił zmieniać się w zwierzę.




Samotny troll sieje w osadzie spustoszenie

wszystkich? Nie da się mimo to zaprzeczyć, że taka angielszczyzna brzmi nieco archaicznie.

Sporadycznie możemy z NPC pogawędzić przez chwilkę, czyli zadać im dwa, góra trzy pytania. Nieraz napotykamy także kupców, z którymi - jak to w erpeegie bywa - można pohandlować. No wiecie, tak jak w innych erpegach, sprzedać jakieś blaszane przedmioty, by uzyskać więcej złotych monet lub też nabyć lepszy sprzęt ochronno-zabijający tudzież flaszeczki z regenerującymi bajerami.

Wal, potem pytaj!

Tu jednak pojawia się dość istotny problem z interfejsem. Otóż, w wielu przypadkach jako domyślna interakcja ze sklepikarzem wyświetla się... atak. By było śmieszniej, nawet kiedy wykonamy takową czynność, okazuje się, że sklepikarz jest nieśmiertelny i możemy dziabać go mieczem czy toporem bez końca. Zresztą interfejs oraz zachowanie NPC to największa bolączka gry. Większość ludzików łazi niczym lunatycy, krążąc wkoło bez najmniejszego celu. Wyobraźcie sobie np. sytuację, gdy tuż koło mojej wioski zaatakowało mnie kilku bandytów. Wiedząc, że przy wejściu do wioski jest kilku żołnierzy, taktycznie oddałem bandytom pole. Tymczasem okazało się, że zrobiłem slalom między żołnierzami, a ci nawet nie raczyli podnieść mieczy na goniących mnie bandziorów. Mało tego, kiedy już wdałem się w walkę, jeden z wieśniaków najzwyczajniej przeszedł między moją postacią a bandytą, z którym skrzyżowałem miecz!

Drep De Kristne!

Zanim przejdę do opisu technicznych spraw Valhalla Chronicles, warto wspomnieć o jeszcze jednym, ważnym - jak mi się wydaje - aspekcie. Otóż, Szwedzi nie patyczkowali się za bardzo i w dość ciekawy sposób podeszli do tematyki chrześcijaństwa w grze. Jak wiadomo, Szwecja to kraina luterańska, a przed wiekami oddana


Drakar jest tym dla wikinga, czym BMW dla dresiarza - mówi stare skandynawskie powiedzenie.

Bohaterowie

Thorgeir - wysoko urodzony wiking, od dzieciństwa wychowywany na wielkiego wojownika. Pochodzi z Islandii, a serce jego oddane jest wierze w skandynawskich bogów. Po latach spędzonych poza domem Thorgeir powraca do Islandii, gdy tylko dostaje od brata wiadomość alarmującej treści.

Tuva - córka śmiertelnika i Valkyrii. Jej ojciec został śmiertelnie ranny podczas bitwy, a wysłana po niego Valkyria przywróciła mu życie i ocaliła od śmierci. Podczas porodu matka Tuvy umiera i ojciec wychowuje ją samotnie gdzieś w Norwegii. Nie trwa to jednak długo, albowiem ojciec Tuvy zostaje zabity przez przyjaciela. Tuva przysięga zemstę i od tamtego czasu poluje na wroga.

Grim - urodził się i dorastał na Gotlandii. Jest synem wielkiego wojownika, który wychował go na godnego następcę i wyznawcę kultu Odyna. Grim za cel życiowy stawia sobie wygnanie chrześcijan z ziemi ojców. Jego Odyseja zaczyna się z chwilą, gdy na jego wioskę spada masa nieszczęść. Szaman oświadcza, że przyczyną nieszczęść jest skradziony artefakt, którego brak wprowadził bogów w furię. Grim rusza do Uppsali, by odzyskać artefakt.

Hymer - młody Szwed, który ledwie osiągnął wiek dojrzałości i jest spadkobiercą wodza wioski. Jednak po śmierci jego ojca, gdy Hymer był jeszcze dzieckiem, jej wodzem został Volgar. Ten skazał na wygnanie Hymera, by pozbyć się ewentualnego konkurenta. Hymer - rzecz jasna - od tej chwili żyje pragnieniem zemsty.


Olaf z zagranicznych wycieczek przywoże wypchane wieloryby na pa

wierzeniom skandynawskim. Dlatego też cieszy mnie to, że nasi bohaterowie są z całego serca oddani Odynowi, co jednak także w dużej mierze przyczynia się do kłopotów, jakie ich spotykają podczas gry. Księża zostali przedstawieni jako zachłanne bestie (tak, tak... datki na kościół są bardzo bolesne dla bohatera), które tylko czyhają, by pozbawić życia prowadzoną przez nas postać. Być może jest to wizja zdecydowanie odstająca od obrazu w naszych umysłach, ale przecież w Skandynawii chrześcijaństwo wprowadzano ogniem i mieczem...

Słabe animacje i ładne domki

Pamiętam, jak miesiące temu oglądałem w Sieci screeny do Valhalla Chronicles i tak sobie myślałem, że całkiem niezgorzej gra ta będzie wyglądała. I nawet tak bardzo się nie pomyliłem, jeśli chodzi o tła. Być może dla niektórych wszystko to pachnie lamusem, ale mnie podobają się te wikingowskie budowle czy też wszechobecna natura. Tragiczne natomiast są animacje postaci! Czegoś tak żenującego dawno już nie widziałem. Animacja walki polega na tym, że bohater podnosi ramię, opuszcza je i po kilku powtórzeniach oraz krótkiej przerwie przeciwnik pada na glebę. Panowie, takie animacje to my oglądaliśmy w czasach, kiedy standardem było Atari XE lub Commodore 64.

Lepiej nieco jest z udźwiękowieniem, bo z głośników wydobywają się miłe dla ucha, tajemnicze dźwięki. Muzyka jest łagodna, ciut może folkowa, świetnie koi zszargane ułomnością gry nerwy. Odgłosy raczej nieciekawe. Ot, słychać wyraźnie szum morza, szczekanie psów i badziewne odgłosy żelaza.

Kroniki Valhalli?

Raczej nigdy nie zdarza mi się bluzgać na gry powiązane, choćby w nikłym stopniu, z wikingami. Z tego też powodu salwy śmiechu wywołały w redakcji moje narzekania na Valhalla Chronicles. Jak tu jednak nie rozpaczać, jeśli całkiem sympatyczny pomysł zaprzepaszczono mierną realizacją? Tyczy się to zwłaszcza interfejsu, animacji postaci i grywalności. A mogło być tak pięknie... tak czy inaczej DREP DE KRISTNE!

5

Producent: Paradox Entertainment ■ **Dystrybutor:** Paradox Entertainment ■ **Internet:** www.paradoxplaza.com/valhalla ■ **Wymagania:** P I 400, WIN 95/98/2000 8xCD, 64 MB RAM, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** tak, 8 MB

■ bo te budynki, lasy podobają mnie się ■ przyjemna muzyka

■ trochę naiwna i prymitywna ■ słaba animacja postaci ■ szkolny angielski ■ są miliony lepszych erpegów

INFO

GORE
ULTIMATE SOLDIER

GATUNEK: FPP

Czarny Iwan

Pod koniec 21 wieku osłabiony i skorumpowany Rząd Ziemi przeniknęły silne forpoczty globalnych konsorcjów mafijnych. Ostatecznie Rząd został całkowicie pochłonięty przez organizacje przestępcze, a jego nową formę nazwano MOB. UMC, elitarna jednostka policyjna, doskonale wyszkolona i wyposażona, jako jedyna nie uległa ogólnej degrengoladzie. Jej członkowie za cel objęli sobie przywrócenie ładu i porządku.

Rezultat wojny między ogólnoglobalnymi siłami policyjnymi UMC a MOB był katastrofalny. 70% ziemskiej populacji zostało wymazane z powierzchni planety. Wydawało się, że siły MOB osiągnęły pełną przewagę...

Głęboko pod ziemią, w tajnym laboratorium UMC powstała nowa zabójcza broń. UMC udało się skonstruować system, dzięki któremu szkolono żołnierzy, wykorzystując technikę wirtualnej rzeczywistości. Członków formacji, wyszkolonych w nowym systemie, wysyłano na pole walki. To oni mają pomóc wykrwawionym już i poddającym się w beznadziei weteranom z UMC. Oddziały specjalne to ostatnia nadzieja ziemskiej organizacji, która stoi na straży porządku i prawa. Od dnia gdy pojawili się żołnierze jednostek specjalnych, przylgnęło do nich miano The Meat Machine.

Posoka z żołnierza

Tyle historyjki, która wita gracza w Gore: Ultimate Soldier. Grę skonstruował mały niezależny team - 4D Rules. Goście pracowali nad nią pięć długich lat (!), a efekt ich wysiłków możemy obejrzeć dopiero teraz. I widać, że Gore: Ultimate Soldier zostało opracowane przede wszystkim na potrzeby zaciętych walk sieciowych. Opcja single jest jakby na dokładkę, co odrobinę czuć.

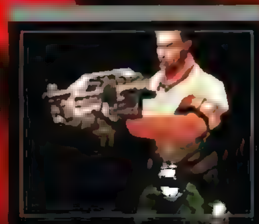

Może w czymś pomóc?

Szybki jak błyskawica

Czegokolwiek byście oczekiwali od Gore'a, w single jest to maksymalnie liniowa oraz prosta jak drut naparzanka, w której trzeba po prostu biec przed siebie i wykańczać wszystko, co się rusza. Pierwsze, co się czuje w Gorze, to niesamowita szybkość. Taak! Giera wyprzedza Szybkiego Lopeza i Strusia Pędziwiatra o całe lata świetlne! Bohater biegnie chyba szybciej jeszcze od botów 3 poziomu z Q1, a strzela równie efektownie jak Desperado. Jednocześnie widoczki w rozdzielczości 1024 x7 68 i 32-bitowym kolorze wyglądają nieźle (wystarczyło 1 GHz CPU, GeForce 2, 256 RAM). Ostrzegam jednak, że grafika nie spodoba się każdemu. Jest jakby wypadkową między Kingpinem i Turokiem, z domieszką Serious Sama. Napompowani i nieco okrągli kolesie wyglądają bardziej na przerysowane postacie komiksowe z zeszytów Christy. Nie jest to zły efekt, jeżeli ktoś to lubi. Mnie nie przeszkadzało, a nawet się podobało - natomiast część redakcyjnego grona stwierdziła, że to brzydkie, nieładne czy takie sobie.


Klasa: lekka piechota
Nazwisko: Jane DOA Wilson
Stopień wojskowy: porucznik
Wzrost: 175 cm
Waga: 56 kg
Szybkość: wysoka
Obrona: bardzo słaba
Uzbrojenie: pistolet 50, Shotgun with Energy Shield (tarcza energetyczna), granaty
Walka w kontakcie: pięści
Specjalność: granaty


Klasa: zwiadowca/strzelec wyborowy
Nazwisko: Shaun Patrick
Stopień wojskowy: porucznik
Wzrost: 178 cm
Waga: 63 kg
Szybkość: poniżej przeciętnej
Obrona: słaba
Uzbrojenie: pistolet 45 z tłumikiem, UMC Sniper Rifle (karabin snajperski), 64 Nerve Gas
Walka w kontakcie: nóż
Specjalność: zamachy, miny gazowe


Klasa: średnia piechota
Nazwisko: Jack Fielding
Stopień wojskowy: Sargeant First Class (sierżant pierwsze klasy)
Wzrost: 183 cm
Waga: 101 kg
Szybkość: średnia
Obrona: średnia
Uzbrojenie: pistolet 45, Riotgun, Fragmentation Granades, Flash Grenades
Walka w kontakcie: pięści
Specjalność: brak


Klasa: ciężka piechota
Nazwisko: Lee Brown
Stopień wojskowy: szeregowiec
Wzrost: 226 cm
Waga: 170
Szybkość: wolny
Obrona: wysoka
Uzbrojenie: pistolet 50, Quad Barrel Shotgun, Minigun, Flashbang/Fragmentation
Walka w kontakcie: król uderzenia
Specjalność: brak


Klasa: ciężka piechota (Mech)
Nazwisko: Rawhead
Stopień wojskowy: porucznik
Wzrost: 313 cm
Waga: 472 kg
Szybkość: bardzo wolny
Obrona: bardzo wysoka
Uzbrojenie: Built-in Rocket Launcher, Built-in Minigun
Walka w kontakcie: podwójne uderzenie
Specjalność: obrona podstawowa

Żołnierz wsparcia UMC został trafiony nożem. Wcześniej jego głowa wyglądała jak jeż, niestety noże znikają.

Tu jest akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Jeżeli szukacie takiej właśnie rozrywki, która nie niesie ze sobą konieczności planowania oraz taktycznego rozgrywania misji, będziecie zadowoleni ze spotkania z Gore'em. Podobnie jak w SS2, chodzi tu tylko o miłą dla oka rozwałkę, która pozwoli odprężyć się po trudach i stresach dnia codziennego.

Konwulsje, śmierć i dogorywanie

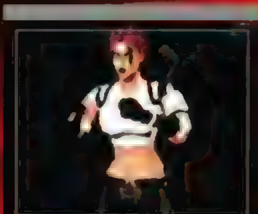
Wszystkim natomiast spodobały się scenki dogorywania gości, którzy oberwali z shotguna czy innej pukawki. Pamiętacie, co wyprawiał koleś z Turoka, gdy dostał w szyję? Łapał się za głowę, kręcił w kółko i jęczał. Podobny efekt oferuje Gore. Trafiony przeciwnik pada na kolana, czołga się, jęczy, kwiczy i stęka. Smutno mu chyba. Troszkę przesadzono, bo zrobiło się raczej śmiesznie niż straszno. I tak jednak zaliczam to na plus - bo po prostu mi się spodobało.

Równie fajnie jest, gdy gość dostanie salwę z działa, które miał przystawione do klaty. Zobaczymy tylko gejzer flaków i krwi, które ochlapią wszystko wokół. Ładne to, szkoda tylko, że po chwili wszystko znika jak kamfora. Nie będzie to nawet efekt rozmycia postaci jak w Turoku czy Serious Samie, tylko bardzo nieciekawa sztuczka magiczna typu "jest trupek, nie ma trupka".

Zajrzeć śmierci w oczy

Inteligencja przeciwników... nie istnieje. Podobnie jak Beheaded Kamikaze z Serious Sama, goście biegną na bohatera z


Płoń, dziecinko, płoń!


Klasa: lekka piechota
Nazwisko: Crimson Chastity
Stopień wojskowy: porucznik MOB
Wzrost: 170 cm
Waga: 56 kg
Szybkość: wysoka
Obrona: bardzo słaba
Uzbrojenie: pistolet 50, Shotgun, Healing Grenades
Walka w kontakcie: pięści
Specjalność: granaty


Klasa: zabójca
Nazwisko: Brick Top
Stopień wojskowy: jednostki specjalne MOB
Wzrost: 177 cm
Waga: 65 kg
Szybkość: poniżej średniej
Obrona: niska
Uzbrojenie: pistolet 45 z tłumikiem, Sniper Rifle (karabin snajperski), C4
Walka w kontakcie: nóż
Specjalność: snajper i materiały wybuchowe


Klasa: średnia piechota
Nazwisko: Chan Lee
Stopień wojskowy: dowódca sekcji MOB
Wzrost: 185 cm
Waga: 100 kg
Szybkość: przeciętna
Obrona: średnia
Uzbrojenie: pistolet 50, Dual Ingram Machnos Gun, Incendiary Grenades
Walka w kontakcie: dwie pałki
Specjalność: brak


Klasa: ciężka piechota
Nazwisko: Brutus the Bartender
Stopień wojskowy: zbir MOB
Wzrost: 208 kg
Waga: 234 cm
Szybkość: wolny
Obrona: wysoka
Uzbrojenie: pistolet 50, Quad Barrel Shotgun, Mini-gun, Incendiary grenades
Walka w kontakcie: powalające uderzenie (śmiertelne)
Specjalność: brak


Klasa: ciężka piechota Mech
Nazwisko: Kragen
Stopień wojskowy: MOB AI
Wzrost: 313 cm
Waga: 500 kg
Szybkość: wolny
Obrona: wysoka
Uzbrojenie: Inbuilt Rocket Launcher, Inbuilt Minigun
Walka w kontakcie: podwójne uderzenie
Specjalność: podstawowa obrona

okrzykiem na ustach i szaleństwem w oczach. Nie zniechęci ich nawet kilka kilogramów kul wpakowanych w korpus lub głowę. Za to plansze skonstruowano z pomyślunkiem. Niemal w każdym miejscu znajdzie się naturalna lub sztuczna przeszkoda, za którą można się schować i prowadzić bezpieczny ogień. Wróg jednak tego nie wie. Jego metoda to podejść na wyciągnięcie ręki, przystawić pukawkę do czoła przeciwnika i strzelać do wyczerpania magazynków. Taka taktyka z oczywistych powodów gwarantuje miłą i łatwą eksterminację kamikadze, co przypomina raczej rzeź niż walkę. By nie było tak wesoło, można oczywiście ustawić wyższy poziom trudności. Nie zmienia to jednak zachowania przeciwników, a jedynie podwyższa ich wytrzymałość.

Arsenał

Broni mamy masę, w większości futurystyczne pukawki, które mimo dziwnego wyglądu są dość zrównoważone pod względem mocy i siły rażenia. Podstawowa to pistolet. Ten wykańcza z szybkością 16 punktów życia na 0,01 sekundy, co przy standardowym 100-punktowym życiu pozwala wyłączyć kolesia z obiegu szybko i skutecznie.

Plansze w ... są duże i nieźle pomyślane. Jest gdzie poszaleć.


Ciężko opancerzone jednostki piechoty mają potężna siłę rażenia. Strach się bać!

Rozwiniętą wersją tej broni jest pistolet zaopatrzony w tłumik. Kolejne działa z arsenału to: Shotgun, Riotgun, Haw90, Snipergun, Assassin (to nie błąd!) :) Snipergun, Flamothrower, Duel Ingrams, C4 i granaty. Niemal wszystkie strzelają dwoma rodzajami pocisków lub ładunków. Inne zamiast takiej opcji wyposażono w inne wynalazki. Na przykład Shotgun oferuje Protective Shield, czyli rodzaj tarczy, która chroni żołnierza UMC. Swoją drogą, pukawka zupełnie nie przypomina znanego każdemu shotguna. Strzela ładunkami podobnymi do promienia lasera (tyle, że żółtego, chyba nikt jeszcze tego nie wymyślił). Jest to giwera, która nie sprawdza się na dystans, z kolei doskonale smaży w bliskim kontakcie z wrogiem.

W sumie zaoferowano 14 rodzajów pukawek oraz 6 odmiennych power-upsów, które możemy znaleźć podczas misji. Power-ki to oczywiście nic nowego, ale nie można też specjalnie narzekać. Najbardziej przydatny okazał się power, który czterokrotnie zwiększał obrażenia zadanie przez pocisk.

7+

Producent: 4D Rules **Dystrybutor:** DreamCatcher Interactive **Internet:** www.4drulers.com/index.html **Wymagania:** PII 350 MHz, 64 MB RAM, Windows 95/98/2000/NT4/ME/XP **Akcelerator:** konieczny

- szybka akcja
- dużo pukawek
- dobra realizacja
- niezła grafika
- dobry save game
- podobnie multi

- liniowa aż do bólu
- szczątkowe AI przeciwników
- słaby miotacz płomieni

INFO


Niektórzy przeciwnicy wyglądają naprawdę groźnie.

Pamiętaj o zabezpieczeniu

Dość niestandardowym rozwiązaniem w rodzinie, do której należy Gore, jest zastosowanie dzielonego na kilka części pancerza. Poszczególne elementy znajdujemy w kartonowym pudłach, sekretnych miejscach itd. Na komandosa UMC można założyć kilka elementów zbroi. Są kask, pancerz na tors, ręce i nogi. Na pulpicie, oprócz stylizowanych ramek z ilością pozostałych punktów życia, amunicji, celem misji itd., znajduje się również niebieski dwucyfrowy licznik. Liczba 99 oznacza, że bohater jest wypoczęty i gotowy do akcji. Jeśli sporo biegasz i jeszcze więcej strzelasz, komandos zaczyna się męczyć. Jego ruchy stają się wolne i nieprecyzyjne, celność spada, a z głośnika dobiega głośne charczenie. Jeśli nie dasz bohaterowi wytchnienia, usłyszysz sapanie, potem rzężenie. Możesz nawet doprowadzić do śmiertelnego zejścia zawodnika. To


Spotkanie tego ... to gwarancja szy... śmiertelnego zejścia.

ciekawe rozwiązanie i sprawia, że nie forsujemy żołnierza ponad miarę. Jednocześnie jest to spore utrudnienie podczas gry.

Dużo nas do pieczenia chleba

Jak wspomniałem we wstępie, Gore to przede wszystkim gra sieciowa. Netcode dla Gore'a skonstruowano na bazie Wire Multiplayer Net Engine, co sprawia, że giera naprawdę błyszczy. Graczom zaoferowano standardowe tryby, które znamy z UT: Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag i Tactical mode. Dodatkowo Tactical mode podzielono na trzy podkategorie: Extermination (wykańczamy każdego wroga z przeciwnej drużyny), Assault (coś jak UT Infiltration) i Escape. Design leveli, rozplanowanie korytarzy nie pozostawiają wiele do życzenia. Pozwala toczyć regularne bitwy na dobrze przygotowanym i dostosowanym do tego celu polu. Mapki, których jest 23, są duże, dzięki czemu 16 graczy spokojnie się na nich zmieści. Generalnie Multi na pewno nie rozczarowuje.

Muzyka i finał

Ostatnia rzecz, czyli dźwięki i muzyka, nie niosą ze sobą wielkich przeżyć dla melomanów, ale też nie są niemiłym zgrzytem w ogólnie dość dobrej koncepcji i realizacji przedsięwzięcia pod tytułem Gore: Ultimate Soldier. Hałasy, jakie wydają pukawki, brzmią całkiem nieźle, równie dobrze jest z tłem dźwiękowym. Nie pomyślano i nie zrealizowano niestety motywu z muzyką, która dynamicznie zmienia się, gdy na ekranie dzieje się coś groźnego. Nie jest to mimo wszystko jakiś wielki problem, bowiem podczas gry w Gore zwyczajnie nie ma czasu, by słuchać melodyjek. Tu jest akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Jeżeli szukacie takiej właśnie rozrywki, która nie niesie ze sobą konieczności planowania oraz taktycznego rozgrywania misji, będziecie zadowoleni ze spotkania z Gore'em. Podobnie jak w SS2, chodzi tu tylko o miłą dla oka rozwałkę, która pozwoli odprężyć się po trudach i stresach dnia codziennego. O ile tylko podejdziecie do tytułu z 4D Rules w ten sposób, nie powinniście się rozczarować.

1ST CENTURY AFTER TSUNAMI 2265

GATUNEK: TPP

CormaC

Powiedzmy sobie szczerze - ta gra to wśród wielkich produkcji Kopciuszek stworzony najwyraźniej przez zapaleńców. Nie twierdzę wcale, że gry pisane przez garstkę pasjonatów nie mają prawa bytu (patrz: Worms - dzieło z tego, co pamiętam, jednej osoby), jednak Tsunami 2265 to, by pozostać przy baśniowej metaforyce, brzydkie kaczątko, które zdechnie w zapomnieniu, zanim zamieni się w łabędzia.

Gra rzuca nas w pierwsze stulecie po kataklizmie, który nawiedził Japonię w postaci powodzi. Po klęsce kraj podzielił się na szereg wrogich sektorów. Wcielamy się, na początku przynajmniej - bo potem dołączy druga postać, w niejaką Naoko Hikari, pilota mecha, której przydzielono misję odzyskania skradzionego przez wrogich ninja przedmiotu. Ten może być kluczem do rozwiązania kryzysu energetycznego. Tak w dużym uproszczeniu, rzecz jasna, prezentuje się fabuła tego TPP.

Malutkie to tsunami

Gra jest, co stwierdzam z przykrością, a nie złośliwym uśmieszkiem na ustach, doskonałym przykładem na to, jak wielka może być różnica między zapowiedziami a finalnym i grywalnym (niestety tylko w sensie technicznym) produktem. Choć trzeba przyznać, że grafikę, jakże ważny punkt wszelakich przechwałek, reklamówka na stronie internetowej z wyczuciem przemilczała. Może i jest to okrutne, ale zaraz wymienię powody, dla których warto trzymać się od Tsunami 2265 z daleka.

Zacznę od grafiki, jaka niewątpliwie jest pierwszym czynnikiem rzucającym się w oczy - dosłownie i w przenośni - po odpaleniu gry. Oprawa wizualna jest, najprościej ujmując, nieładna. Engine za nią odpowiedzialny straszliwie wręcz wybiedzony. Tekstury są niezbyt okazałe, w dodatku w dosyć niskiej rozdzielczości; efektom świetlnym zaś brak efektowności, a całość sprawia wrażenie burej i nijakiej, zwłaszcza koszmarny pierwszy (nie licząc wcale nie lepszego treningu) etap, który może obrzydzić wyjazdy w góry... do tego dochodzą techniczne niedoróbki, takie jak łamiące się tekstury czy znikające ściany.

Ach, wspomnę jeszcze o ciekawym bajerze z kamerą. Otóż, szybko odkryłem klawisze odpowiedzialne za jej oddalanie i opuszczanie. Za to nijak nie mogłem namierzyć tych, którymi dałoby się ją podnieść i przybliżyć. Powód wylazł w drugim etapie, kiedy to okazało się, że kamera w pewnych sytuacjach ma tendencję do samoistnego "ulatywania" w powietrze. Dobrze przynajmniej, że twórcy zdawali sobie sprawę z tego buraka i "uruchomili" klawisze, którymi da się ją ściągnąć na ziemię. :) Szkoda tylko, że zabrakło umiejętności, by poprawić rzeczony błąd. Szopka, doprawdy szopka...

Trochę lepiej prezentują się dosyć obszerne przerywniki, które napędzają fabułę, podobno bardzo w tej grze istotną. Występujące w nich postacie, swoją drogą - mangowe, nie są modelowane tak jak reszta otoczenia, lecz wykonane dość dziwną techniką, jaka przywodzi na myśl gierkę Sheep, Dog & Wolf, a dosyć trudną do ujęcia w słowach, coś między 2D i 3D. Wygląda to nawet niebrzydko, choć główna bohaterka w wyborach Miss Universe ma takie same szanse, co piszący te słowa.

Zabić level-makerów!

Design poziomów leży i macha nóżkami w desperackich próbach zerwania pieluchy. Jest najzwyczajniej w świecie NUDNO. Kiedy biegałem po pierwszym levelu, nie raz i nie dwa miałem ochotę cisnąć płytą w śmietnik. Pokonawszy któryś z kolei zakręt - całkowicie identyczny z poprzednimi, zacząłem szukać w Sieci cheatów, żeby przynajmniej zobaczyć następne etapy przed napisaniem tej recenzji. Tak dla czystości sumienia. Jak widać po screenach - udało się.

Niesmak potęgują jeszcze nieciekawe potyczki z napotkanymi mechami oraz ludźmi (ich modele, jeśli chodzi o jakość wykonania, leżą pod grubą warstwą mułu), które sprowadzają się do nawalania, ile sił w myszce, bo inteligencją to przeciwnicy nie błyszczą. Czasem nawet nie zauważają, że są pod ostrzałem. Czary goryczy dopełnia toporne sterowanie.

Grafika rodem z XX wieku...

Cios łaski

W grze spodobała mi się jedna jedyna rzecz - utwór, jaki ubarwia intro utrzymane w typowo mangowym klimacie (zbliżenia na twarze, rozwiane włosy, mechy lecące "za rączkę" po błękicie nieba, te sprawy). Fajny refren, choć po mojej głowie od razu zaczął chodzić w aranżacji metalowej, jako że przedkładam przestery i prawdziwy bas nad syntezowane smuty na cztery klawisze.

Nie ma sensu zawracać sobie głowy Tsunami 2265 - szkoda czasu i zachodu. Jeśli już ktoś chciałby na to patrzeć, to chyba tylko i wyłącznie zaślepieni miłośnicy japońskiej kreski (żeby nie było - przeciw mandze nic nie mam, w porywach nawet lubię). Cała reszta może wybierać spośród tyyylu różnych tytułów.

CDA

INFO

2

Producent: Prograph Research ■ **Dystrybutor:** Got Game Entertainment ■ **Internet:** http://www.gotgameentertainment.com/tsunami2265 ■ **Wymagania:** PII 300 MHz, 128 MB RAM, Win9x/ME/00 ■ **Akcelerator:** i owszem

■ muzyka w intro ■ mniej obleśne i beznadziejne niż Holy Sword - mój osobisty koszmar ;) - ale to żadna sztuka...

■ grafika! ■ nuda! ■ "pijana" kamera ■ brak klimatu ■ niskie AI przeciwników

Tfu!nami - i tyle.

GATUNEK: ARCADE

Matt Hayes' Fishing

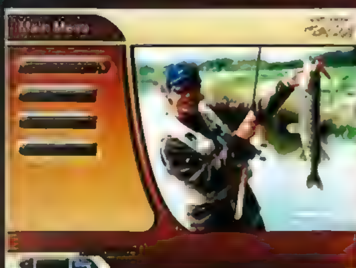


Wędkarstwo jest pasją wielu tysięcy Polaków i to nie tylko dziadków na emeryturze. Z wędkowaniem jest jednak tak, że aby uprawiać to hobby, trzeba poświęcić mu wiele czasu. Konieczna jest również anielska cierpliwość podczas wielogodzinnego, bezowocnego czekania na rybę. Nawet gdy zwierzę złapie przynętę, to jest to zazwyczaj zabiedzona rybka, której daleko do potworów z wędkarskich opowieści. Rzadko też można liczyć na spotkanie ze złotą rybką, łatwiej już chyba wpaść do wody i stać się żerem dla ryb. Wszyscy, których ciekawi wędkarstwo, ale nie uśmiecha im się siedzenie na deszczu i moczenie kija, mogą wygodnie usiąść w fotelu i odpalić grę Matt Hayes' Fishing.

Czarny Iwan

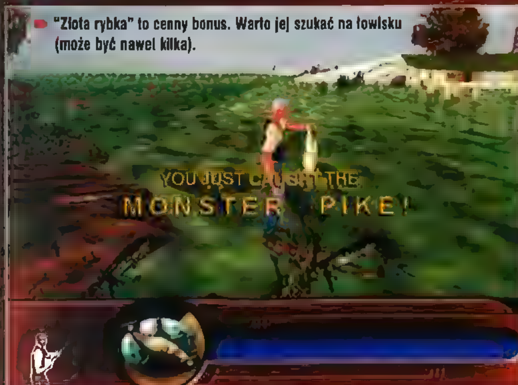
Matt Hayes to gość, który na łowieniu ryb zęby zjadł. Ma swój program w telewizji, napisał książkę i gdyby nie zabrał się za łowienie ryb, musiałby chyba zostać prezydentem USA. Poza tym jest facetem, któremu nie straszne jest siedzenie kołkiem kilkanaście godzin i wpatrywanie się w kołyszący się na wodzie spławik.

Teraz również ty możesz zasmakować wędkarskiego rzemiosła. Matt nie tylko pójdzie z tobą na ryby, ale także nauczy cię obsługiwać kij, żyłkę, kołowrotek i inne tajemnicze urządzenia potrzebne do tego, aby zamordować rybę.



Co za kij!

Wszyscy znamy już joy'e i kierownice ze sprzężeniem zwrotnym, dzięki którym każdy może poczuć muldy na drodze, krawężnik lub ciało pieszego pod kołem ciężarówki. Matt Hayes' Fishing to profesjonalny symulator, który również korzysta z tego niesamowitego wynalazku. Aby w pełni docenić jego walory, potrzeba jednak zaopatrzyć się w specjalne wędzisko Madcatz Fishing Rod. Wynalazek ten pozwala zasiąść z wędką przed monitorem i poczuć się jak gość, który postanowił złowić wieloryba. Wystarczy tylko trochę inwencji, aby zorganizować sobie dodatkowe wrażenia typu wiatr (wentylator), deszcz (konewka lub prysznic) itd.



"Złota rybka" to cenny bonus. Warto jej szukać na łowisku (może być nawet kilka).





Rybakiem być

Sama gra nie jest prekursorem na rynku. Było już kilka symulacji, których celem jest wyciągnięcie na brzeg szamoczącej się rybki. Zawsze żałuję tylko, że nikt jeszcze nie wpadł na pomysł symulacji kutra rybackiego i pełnomorskich połowów siecią. Wyobrażacie to sobie? Zamiast kilku kilogramów ryb, ciągniesz sieć, w której jest z dziesięć, dwadzieścia ton dorsza lub makreli. To by były połowy.

Wyzwanie Matta

No cóż, ale zejdźmy do naszego, znacznie skromniejszego łowiska. Giera oferuje kilka trybów zabawy. Pierwszym jest Matt's Challenge. Tak zwane Wyzwanie Matta to swego rodzaju pojedynek wędkarski. Ty oraz kilku innych kolesi stajecie do zawodów, w których liczy się waga wszystkich złowionych na danym łowisku ryb. Każde zadanie ma trzy poziomy. By przejść do następnego poziomu, musisz znaleźć się w pierwszej trójce. Poziom oznacza oczywiście określone, ograniczone bojami, łowisko. Te z kolei są bardzo różnorodne i odmienne. Oczywiście, w każdym kolejnym pojedynku wędkarskim jest trochę trudniej. Ryb jest mniej, łowisko trudniejsze technicznie (pomosty, szuwary, wykroty w dnie).

Technika najważniejsza

Technika i właściwy dobór przynęty mają zasadnicze znaczenie. Wybór nie jest kwestią przypadku, ale doświadczenia wędkarza i techniki. Należy w tym miejscu wyjaśnić, że w Matt Hayes' Fishing nie łowimy metodą spławikową. Wszystkie rodzaje połowów są ograniczone do przynęt spinningowych. Jak pewnie już się domyślacie, oznacza to polowanie na drapieżniki.

Co my tu widzimy

Ekran połowów został podzielony na dwie części. Pierwsza to widoczek na wybranego przez nas wędkarza (do wyboru kilka postaci). Dolna część ekranu przypomina nieco kokpit pilota. Jest tu parę wskaźników, w których będzie trzeba się dobrze rozejrzeć, jeśli chcecie mieć jakieś wyniki. Znajduje się tu m.in. okienko z informacją o używanej obecnie wędce i grubości żyłki (zarówno wędzisko, jak i żyłkę można zmienić). Obok umieszczona jest ikona, dzięki której uruchomimy poradnik z dobrymi radami wujka Matta. Możemy również zajrzeć do wiaderka z rybami i napawać się widokiem naszych zdobyczy. Jak w rasowym symulatorze, jest też celownik (jednak nie przeziemy :)), dzięki któremu przynęta wyląduje dokład-

Złap złotą rybkę.

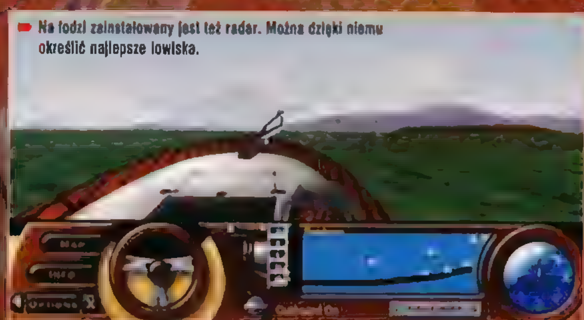
nie w tym miejscu, jakie sobie założyliśmy. Jedno z okienek w menu ukazuje też aktualnie używaną przynętę. W każdej chwili zajrzymy do pudełka z innymi okazami i wymienimy przynętę. Tutaj mały komentarz. Przynęt jest od licha i ciut, ciut, a rozeznać się w nich jest dość trudno (o ile nie masz doświadczenia w rodzajach sztucznych wabików). Generalnie dzielą się na drewniane (woblery), szarpane, obrotówki, błystki, dewony, twistery. O samych przynętach, ich skuteczności i właściwym doborze na określony gatunek drapieżnika można poczytać w poradniku, który dołączono do gry. Opis jest jasny i zrozumiały nawet dla laika.

Naucz się prowadzić

Rzut w określone miejsce łowiska dokonuje się niemalże automatycznie. Wystarczy jedynie zaznaczyć celownikiem określony obszar, a nasz wirtualny wędkarz wykona robotę za nas. Nie potrafi jednak sam złowić ryby. Trzeba wyjaśnić, że gra komputerowa oferuje nam opcję, jakiej nie ma żaden prawdziwy, z krwi i kości wędkarz. Po rzucie, zanurzeniu się przynęty następuje najważniejsza część połowu. Trzeba umiejętnie ściągać przynętę. Normalnie wędkarz widzi jedynie koniec swojego kija lub żyłkę zanurzoną w wodzie. W grze komputerowej kamera podąża za przynętą. Widzimy ją, jak płynie pod wodą. Możemy dzięki temu skorygować jej ruch, zmienić zachowanie. Obserwujemy również spory fragment podwodnego świata. Widać nawet ryby, które zastanawiają się, czy warto połknąć to kolorowe coś.

Wodny świat

[illegible] zdecyduje się na atak, widzimy cały podwodny pojedynek. [illegible] szarpie się i walczy. Niekiedy trwa to bardzo długo (tak samo, jak podczas prawdziwego połowu). Efekt uzależniony jest od umiejętności i zimnej krwi gracza. Sterując klawiszami, myszką lub joy'em można popuścić żyłkę, podnieść lub opuścić wędzisko. Zbyt luźna żyłka, to niemal pewna ucieczka ryby. Z kolei "twarde podciąganie" dużego, walecznego osobnika, to ryzyko zerwania żyłki (takie niebezpieczeństwo sygnalizuje potencjometr, którego kolor zmienia się na czerwony). Sam jestem szczęśliwym posiadaczem Karty Wędkarskiej i ekscytacja, gdy na końcu żyłki szarpie się "coś", nie jest mi obca. Muszę przyznać, że gra komputerowa też oferuje silne przeżycia. Gdy solidna ryba łapie wreszcie przynętę, adrenalinka pałuje uszami. Walkę zwierzęcia oddano idealnie, a gdy wreszcie wyciąga się potwora na brzeg, czuje się autentyczną satysfakcję. Radość pomniejszają niestety babole, z którymi nawet Matt Hayes by sobie nie poradził. Po pierwsze, w animacji, gdy wędkarz wyciąga już złowiony okaz, brakuje mu wędziska w ręku. Specyficzne ułożenie ciała i dłoni jasno wskazuje, że wędka tam jest, ale to jakiś nowy model, zupełnie niewidoczny. Dają się też odczuć zauważalne niedociągnięcia w szczegółach. Połączenie tekstur na dnie zbiorników jest bardzo niestaranne. Zdarzało się też, że rybka gubiła "skórę". Bardzo to nieciekawy efekt, gdy można zajrzeć do pustego kadłuba cyfrowej ryby.



Na łodzi zainstalowany jest też radar. Można dzięki niemu określić najlepsze łowiska.

Widoczki jak z pocztówki

Otoczenie, w jakim przyjdzie nam polować na szczupaki, okonie, klenie czy łososie to malownicze wody Anglii, Szkocji, Irlandii i Skandynawii. W trybie Fishing Trip można się wyruszyć na wycieczkę wędkarską. Gracz wybiera wówczas łowisko, ustala warunki (np. pogodę) i poziom trudności. Do wyboru jest jeszcze jeden tryb zabawy. Tournament czyli turniej, to zawody (trwające od jednego do trzech dni). Gracz może wybrać jezioro i gatunki ryb, które będą uwzględniane w punktacji. Zwycięzcą zostaje oczywiście wędkarz, który na zakończenie dnia ma w wiaderku najwięcej kilogramów ryb. Warto jeszcze dodać, że w trakcie połowów, oprócz zwykłych rybek, które możemy wyciągnąć z łowiska, są jeszcze te... złote! Tak, to nie pomyłka. Gdzieniegdzie, w najciemniejszych i najgłębszych partiach nieruchomej, ciemnej toni, czają się olbrzymie, złote drapieżniki o czerwonych jak rubiny oczach. Wyłowić takie cudo to prawdziwa frajda, a oprócz solidnej wagi oferują one graczom cenne bonusy. Może to być np. dwuminutowa premia (zazwyczaj czas połowu w zawodach jest ograniczony), lepsze [illegible] Warto szukać złotej rybki.



Co my na to

Matt Hayes' Fishing to pozycja, której nie doceni ktoś, kto na co dzień gra w Quaka lub Warcraft III. Przetestowałem gierkę na kilku redaktorkach z CDA, którzy z wędkarstwem mają wspólnego tylko tyle, że znają gatunki ryb, które da się zjeść. Ich wrażenia z gry można podsumować jednym stwierdzeniem: "ale nuda!". Wydaje mi się również, że hobbyści, którzy każdą wolną chwilę spędzają nad wodą, nie będą zainteresowani, aby uprawiać namiastkę wędkarstwa przed ekranem monitora. Być może jest to jedynie rozwiązanie dla tych zapalonych wędkarzy, którzy mają akurat obie nogi lub ręce w gipsie i łowić nie mogą. Że jest ich zapewne tylko kilku, to już inna sprawa. Z drugiej strony, być może zabawa w wędkowanie na komputerze, zapali młodych graczy i zainteresuje ciekawym hobby, jakim jest wędkarstwo. Dla mnie jako wędkarza gra była interesująca o tyle, że pozwala zobaczyć jak naprawdę zachowuje się sztuczna przynęta w wodzie (to jednak nie to samo co wanna). Poza tym, gra pozwala również przećwiczyć różne techniki (podciąganie, unoszenie kija itd.) i zobaczyć jak na takie zabiegi reagują różne rodzaje wabików. Matt Hayes' Fishing to udana namiastka prawdziwego wędkarstwa i dość dobra gra. Wątpię jednak, żeby w naszym kraju Matt zdobył wielu fanów.



7

Producent: Electronic Arts **Dystrybutor:** IM Group ■ **Internet:** www.cenega.com ■ **Wymagania:** Pentium II 266MHz, Windows 98/ME/2000/XP, 32MB RAM, akcelerator 3D ■ **Akcelerator:** wskazany



■ świetnie zrealizowana walka ryb ■ dużo ciekawych trybów zabawy ■ xpomysłowe bonusy (złota rybka) ■ dużo odmiennych łowisk ■ świetnie opracowana, papierowa instrukcja i poradnik





■ kilka denerwujących baboli graficznych ■ szkoda, że nie można połowić metodą spławikową

INFO

GATUNEK: SPORT

Agassi Tennis Generation 2002

Mr Tuli a.k.a. Eld

Kibice tenisa na pewno doskonale znają Andre Agassiego. W końcu od kilkunastu lat, i to ze sporymi sukcesami, występuje na kortach całego świata. Kiedyś wszystkim imponował długimi włosami i pstrokatymi ubraniami, a dzisiaj - u schyłku kariery - świeci łysiną i zdobywa sympatię dobrymi manierami.

Poza kortem także lubił się pokazać - co przyciągało tabuny reklamodawców. Najpierw przez kilka lat w towarzystwie Brooke Shields (to taka niedoszła gwiazda Hollywood, jeśli ktoś jej już nie pamięta), a jakiś czas temu stanął na ślubnym kobiercu u boku legendy kobiecego tenisa - Stefi Graff. Jednak jego kariera raczej dobiega końca, skoro zdecydował się użyczyć własnego wizerunku wirtualnemu tenisowi.

Gem

Fani tenisa za pośrednictwem Agassi Tennis Generation mogą rozegrać pojedynczy mecz i kilka spotkań na różnych kortach (tryb Arcade) lub też wybrać Agassi Tournament, czyli rozgrywki w sezonie. Te same opcje pojawiły się już w symulacjach tenisa dziesięć lat temu... podobnie jak błędy.



Andre Agassi
Urodzony: 29 kwietnia 1970
Miejsce urodzenia: Las Vegas, Nevada
Waga: 75kg
Wzrost: 1.80m
Najwyższe miejsce w rankingu ATP: 1
Ilość nagród za zwycięstwa: około 25 milionów $
Debiut w tenisie profesjonalnym: 1986
Wygranych turniejów: około 50
Wygrane turnieje wielkoszlemowe: Wimbledon (1992), U.S. Open (1994-1999), Australian Open (1995, 2000, 2001), French Open (1999)

Po pierwsze komputer nie rozpoznaje znaczenia słów: "nie kantuj". Często zdarzają się sytuacje, gdy nagle przy stanie 40:0 dla gracza, komputer przechodzi metamorfozę i trzema asami doprowadza do równowagi. Ewentualnie przestają nam wychodzić zagrania i piłka co rusz ląduje poza kortem. Po drugie - jak się okazuje, w świetle tej gry tenis to gra bardzo schematyczna. Wystarczy dokładnie przyjrzeć się zachowaniu komputera, by po kilkunastu minutach wymyślić kilka ZAWSZE skutecznych zagrań. Stosując wypracowane zagrania, bez problemu zdobywamy punkty, i to seryjnie. Jednak szybko staje się to nudne, zatem może lepiej jest grać bez schematów?

Ale obiektywnie rzecz biorąc - kiedy żadna ze stron nie kantuje, grywalność Tennis Generation nie jest znowu taka zła. Zdarzają się długie i efektowne wymiany, po których wydajemy z siebie okrzyk radości lub zdobywamy się na przekleństwo. Realizmu i tak wprawdzie w grze nie ma, lecz jak na typową sportową łupankę nie jest najgorzej.



Set

Pewnie nie uwierzycie, ale lubię, kiedy w telewizorni pokazują tenis. A to z jednego, aczkolwiek ważnego, powodu - komentarz. To, zdaje się, w przeciwieństwie do komentarza w przypadku piłki nożnej, polska specjalność. Wprawdzie nieczęsto miałem sposobność podziwiać podczas pracy mistrza - Bohdana Tomaszewskiego,



ale jego następcy również wprawiają mnie w podziw. Doprawdy imponuje mi, jak ci panowie - oszczędnie używając języka - potrafią wyrazić tak wiele na temat tego, jakby nie patrzeć, mało medialnego sportu. Nie oszukujmy się, obserwowanie tego, jak przez kilka godzin mała piłeczka przelatuje raz na jedną, raz na drugą stronę siatki, bywa nudne. Tymczasem nasi telewizyjni komentatorzy potrafią uczynić z tenisa niezgorsze widowisko. Chwała im za to.

Ale wracając do Tennis Generation. Tu komentarz jest również oszczędny, ale także nudny - i ciągle się powtarza! Szlag może trafić, gdy co druga wygrana lub przegrana piłka komentowana jest identycznie i bez zaangażowania. Również okrzyki tenisistów oraz publiczności są słabe. W zasadzie moglibyśmy się obejść bez jakiegokolwiek dźwięku.

Grafika ani nie powala, ani też nie odrzuca - jest po prostu solidna. Łysy koleś, którym gramy w sezonie, faktycznie wyglądem przypomina Andre Agassiego. Pozostali tenisiści różnią się od siebie znacznie - wyglądem i ubiorem. Postacie te poruszają się nieźle, choć do tego, co oglądamy w grach EA Sports - jak np. FIFA czy NHL, dużo brakuje. Pomyślano oczywiście o szczegółach, takich jak publika, sędziowie czy chłopcy podający piłkę, lecz również oni niczym specjalnym nie imponują. Nawierzchnia kortów zmienia się w zależności od miejsca rozgrywania turniejów.

Mecz

Myślę, że ta gra nie zachwyca, ale nie przynosi też Agassiemu wstydu tak jego jak kilka piłek nożnych znanym piłkarzom. Gra jest wykonana solidnie, aczkolwiek nadal daleko jej do perfekcyjnego symulatora tenisa. Czy kiedykolwiek taka powstanie? Być może, ale by to uczynić, programiści muszą zmienić podejście do wirtualnych symulacji tenisa.

6

Producent: Cryo Interactive ■ **Dystrybutor:** Cryo Interactive ■ **Internet:** http://www.cryo-interactive.com ■ **Wymagania:** P II 500, 128 MB RAM, WIN 98/2000/Me/XP ■ **Akcelerator:** tak

- da się pograć... przez chwilę

- słabe realizm i grywalność
- dźwięk

Tenis według Agassiego.

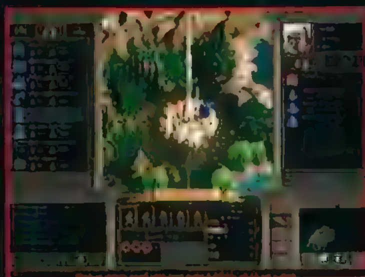
GATUNEK: RTS

Age Of Wonders II: Tron Czarnoksiężnika

■ Mr. Tuli a.k.a. Eld

Nie tak dawno pogrywałem w drugą część Age Of Wonders, a tymczasem w sklepach pojawiła się już wersja spolszczona. Wersja z nalepką PL - w przeciwieństwie do angielskojęzycznej - zawiera aż trzy srebrne krążki.

Pierwszy z nich grę, o czym przeczytacie poniżej. Drugi z kolei to gratka dla fanów tytułu, albowiem sporą część krążka zajmują dodatkowe plansze oraz plik .pdf z opisem czarów. Intencji powstania tego ostatniego nie bardzo rozumiem, bo - zdaje się - to samo jest w instrukcji? Ale w sumie czyż nie brzmi ładnie napis "poradnik gracza", zamieszczony w menu drugiego krążka?



Chyba tak, bo innego racjonalnego wytłumaczenia nie znajduję.

Oprócz tego na dodatkowym krążku znajdują się dema Twierdzy oraz Tropico, a także trailery do kilku gier, jak np. GTA 3 i Mafia. W zasadzie pomysł, by dopchać krążek, nie jest najgorszy, choć dla przeciętnego gracza to chyba marnotrawstwo miejsca. Wreszcie trzeci to nic innego jak soundtrack do gry. Ostatnio staje się to modne - vide chociażby Warcraft III. W przeciwieństwie jednak do Warcrafta, muzyki tu jednak więcej, aczkolwiek gorszej jakości. Posłuchać jednak zawsze można.



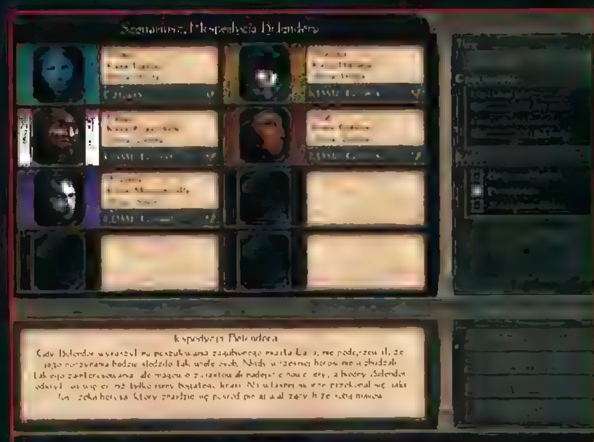


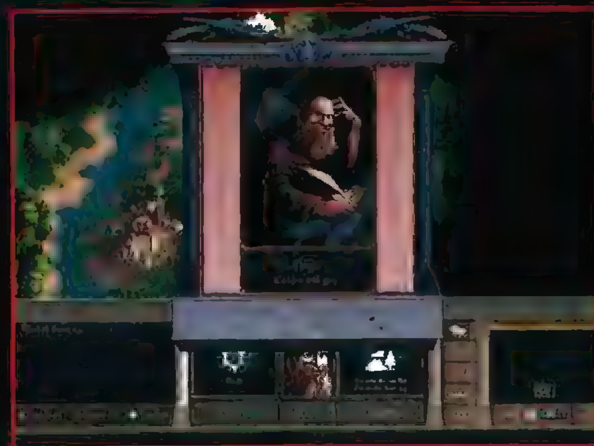
Powróćmy teraz do pierwszego krążka i samej gry, choć może powinienem zacząć z innej strony. Gruba (sto sześćdziesiąt stron), w wygodnym formacie instrukcja zadowoli fanów, jak i zwykłych graczy. Czepić się mogę (na siłę) co najwyżej małej czcionki w wszelkich tabelkach. Trochę trudno się to czyta, podobnie jak wszelkie opisy napisane czcionką pogrubioną. Tak więc w tabelkach wszystko się zlewa, poza nimi zresztą również. Mimo to największą zaletą instrukcji jest jej poręczność - he, he.

Gra zaczyna się od falstartu, za jaki uznaję głosy lektorów. Nie cierpię słuchać, jak kilku facetów z przesadnym namaszczeniem wczuwa się w role, pompatycznym tonem wygłaszając przy tym namaszczone kwestie. Brzmi to żenująco sztucznie. Na szczęście gadania tu za wiele nie ma i podczas samej rozgrywki przyjdzie nam delektować się jeno muzyką. Zatem możemy skupić się na tym, co widać na ekranie. A tutaj podobać się musi czcionka, która jest klimatyczna oraz czytelna zarazem. Błędów merytorycznych raczej brak, tak więc gra się bardzo przyjemnie. Lepiej nawet niż w wersję angielską.

Polska lokalizacja Age Of Wonders jest solidna, choć nie tak efektowna jak lokalizacje CD-Projektu. Wiadomo, mniejsze nakłady pieniężne - to gorsza jakość. Mimo wszystko nie jest źle. Bardziej lepiej niż gorzej. Osiem oczek w pełni zasłużonych.



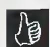


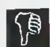


POLONIZACJA

8

Producent: Take2 **Dystrybutor:** Play-It **Internet:** www.ageofwonders.co.uk **Wymagania:** PII 300, WIN 98/ME/2000/XP, 64MB RAM **Akcelerator:** niewymagany


■ bonusowy krążek ze scenariuszami ■ płyta audio w prezencie


■ głosy lektorów ■ font w instrukcji

INFO

Solidna robota.

Jazz i Faust

PL

■ EGM

Wśród tłumaczy od dawna pokutuje powiedzenie, że przekłady są jak kobiety - albo piękne albo wierne. Panowie z Manta Multimedia przekonali mnie po raz wtóry, że istnieje jeszcze trzeci rodzaj, mnożące się ostatnio niczym króliki Lejzorka Rojsztwańca - tłumaczenia niedobre. I nie dość powiedzieć, że są to przekłady niedobre: otwarcie i po męsku rzec trzeba, że są bardzo, ale to bardzo nieudolne.

Jestem człowiekiem łagodnym i spolegliwym, w złość wpadam raz do roku, koło Wielkiej Nocy (dla lepszej przemiany materii), przewrócony na grzbiet zanoszę się śmiechem i nieszkodliwie baraszkuję. Jest jednak przecież jedna rzecz, która mnie zmienia w Conana Barbarzyńcę podczas ostrego ataku bólu zębów. Tą rzeczą są właśnie nieudolne tłumaczenia. Wiem, że język polski należy do trudnych i dość „nielogicznie" zbudowanych. Niechże mi mój ulubiony telewizyjny inteligent na godziny, profesor Miodek, wyjaśni, czemu golarka goli, ale latarka nie lata? Czemu z dziennikiem w dzień robi się coś absolutnie innego niż z nocnikiem w nocy? Czemu kłódka to nie mała kłoda, a wódka, to nie mała woda, mimo iż budka, to niewielka buda. Czemu na proste pytanie: „czy jest?" w przypadku braku każdy Polak odpowiada: „Nie ma", zamiast - zgodnie z logiką - stwierdzić, że „nie jest"? Czemu Angole mówią po prostu: 'green tree', 'green dress' i 'green man', podczas gdy my z maniakalnym uporem idiotów musimy odmieniać przymiotniki przez liczby, przypadki i osoby?

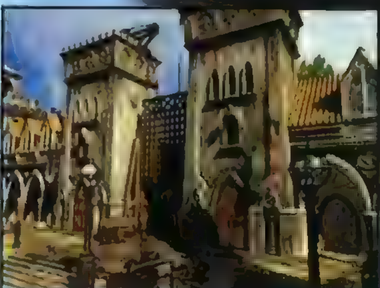
Nie przyjmę odpowiedzi o niesłychanym bogactwie mowy naszej ojczystej, dzięki którym możemy wyrazić w niej znacznie więcej niż Angole, bo tych, co zechcą jej użyć, odeślę do sonetów Szekspira. Wśród naszych rodzimych mistrzów słowa nie masz chyba żadnego, który byłby się zbliżył do Straffordczyka choć na kilka długości. Nasz język jest porąbany... ale gdy już z niego korzystamy to - noblesse oblige! - róbmy to jak najlepiej! Albo przynajmniej jak należy...

Nie wiedzieć czemu, odnoszę wrażenie, że za tłumaczenie tekstów biorą się rozmaici kuzyni (krewni i znajomi Królika), którzy angielski znają, ale polski czują „tak sobie". Jakże inaczej wytłumaczyć słowa jednego z bohaterów gry Jazz i Faust, który kwitując wypowiedź rozmówcy używa wdzięcznego określenia „ściemniasz, stary!". Przecież to niedopuszczalne! Ja rozumiem, że przekład mógł zrobić zaprzyjaźniony nastolatek blokers, ale ktoś to powinien poprawić, bo potem inni to słyszą, czytają i krew ich zalewa. Wiem, że ostatnio plenią się rozmaite kiepskie tłumaczenia (choćby słynnego Harry Pottera), ale powinniśmy położyć temu kres! Istnieje coś takiego jak stylizacja wypowiedzi - inaczej mówi się we współczesnej amerykańskiej „czarnej" powieści detektywistycznej, a inaczej mówili bohaterowie romansów sir Waltera Scotta. W grze przygodowej, odwołującej się do realiów średniowiecza, nie mogą się pojawiać zwroty w rodzaju „spadajmy stąd!" (znów - dosłowny cytat z gry!). Co mi z tego, iż twórcy lokalizacji zapewniają mnie, że wyprodukowanie tej gry oraz spolonizowanie kosztowały setki ludzi godziny wytężonej pracy, która często się rozkładała na długie lata? Przy tym wysiłku dałoby się od biedy zbudować Wielką Piramidę - ale, powtarzam, co mi z tego? Produkt jest może godzien wydanych nań pieniędzy, ale zasługa polonizatorów w tym żadna!





Na koniec uwaga do aktorów czytających role (nie znam nazwisk, choć podejrzewam, że rozpoznałem przynajmniej jeden czarowny głos). Nie przejmujcie się tym, co w liniach dialogowych napisali wam przekładacze, tylko patrzcie na ekran! Dla kowala w Karawanseraju brak żelaza to istotnie kłopot, ale chyba nie aż taki, by informował o tym wszystkich głosem oraz tonem, jakich mógłby użyć stający przed sędziami Konrad Wallenrod. Podejrzany Kapitan dudni, jakby mówił z dna beczki, inni znowuż ćwierkają jak wróbelki - czy na tym dalekim baśniowym wschodzie wszystkich wielbłąd kopnął w słabiznę?



Żeby było ciekawiej, chłopcy z Manty istotnie zrobili całkiem niezłą robotę. Spolszczyli ciekawą przygodówkę o niebanalnej intrydze i - w sumie - zrobili to dość poprawnie. Efekt całości psuje brak trzymania się klimatu gry i wtrącenie do niej kilku zupełnie współczesnych „grepsów", których - według mnie - w takim spolszczeniu być nie może! Mogę nawet zrozumieć to, że przekładali pewnie z angielskiej wersji - ja do pierwszej recenzji miałem rosyjski oryginał i przednio się bawiłem, bo autorzy idealnie wprost oddali niekiedy to, co nazywamy „obraźliwą grzecznością", z jaką niekiedy bohaterowie zwracają się do niektórych NPC-tów. Polski język zaś nadaje się do tego prawie tak dobrze jak rosyjski.

Ale... dość wybrzydzania. Nie każdy ma takiego „hyzia" na punkcie języka. Patrząc obiektywnie - w sumie spolszczenie gry należy ocenić na 6+. Czyli - całkiem nieźle. W ogóle odnoszę wrażenie, że poziom spolszczeń rozmaitych gier jest coraz lepszy i jak tak dalej pójdzie, stracę - niestety! - robotę.



POLONIZACJA

6+

Producent: Saturn + **Dystrybutor:** Manta Multimedia sp. z o.o
Internet: http://www.1c.ru/ **Wymagania:** P2-266, 32 MB RAM DirectX
Akcelerator: konieczny



■ poza tym, co wytknąłem w minusach, reszta jest niezła



■ brak wyczucia językowego tłumaczy ■ nadekspresja aktorów

INFO

Mr Tuli a.k.a. Eld

Kilkadziesiąt stron wstecz mieliście okazję, by przeczytać wrażenia z giercowania w drugą część sagi o przygodach Bjarniego. Niemal równocześnie z zachodnią premierą sequela do polskich Empików trafiło kolejne wydanie Cultures: The Discovery Of Vinland.



Cultures: The Discovery of Vinland



Owa tajemnicza kraina Vinland w podtytule, to nic innego jak Ameryka Północna. Tam właśnie rozgrywa się akcja gry. Gromada wikingów osiedla się, a ty musisz sprawić, by udało im się przeżyć - i zrobić wszystko, aby odnaleźć resztki komety, która spadła na ziemski padół i ma ponoć przynieść ich wiosce szczęście. Brzmi to naiwnie, ale w erteesach fabuła nie jest wcale najważniejsza.

Kampania składa się z trzynastu misji. Te są jak na tego typu grę całkiem zróżnicowane. Oczywiście nie odbiegają niczym od stereotypów: zbierz określoną ilość surowca takiego lub innego czy odeprzyj atak Majów, ale przynajmniej misje nie są takie same. Oprócz kampanii programiści z Funatics przygotowali kilka bardzo dobrych trybów rozgrywki, zwłaszcza dla początkujących graczy. Adekwatnym przykładem jest choćby podzielony na cztery części Tutorial.

Cultures: The Discovery Of Vinland najprościej określić jako tytuł pośredni między erteesem a 'boskim simem'. Każdy chyba wie, o co w obu tych gatunkach chodzi. Zatem w kilku zdaniach i tylko o charakterystycznych elementach tej gry. Po pierwsze, naszych poddanych podzielono na przedstawicieli płci pięknej i brzydkiej. Wcześniej rozróżnienie to pojawiło się w Sadze Gniewie Wikingów, ale dopiero w Cultures The Discovery Of Vinland element ten dopracowano i podział taki jest bardziej widoczny oraz odczuwalny. Łączymy podopiecznych w pary, a ze związków tych rodzą się dzieci, które następnie dorastają i zaczynają zajmować się pracą. Panie zajmują się głównie plotkowaniem.

Natomiast męskich przedstawicieli ludu można pogrupować na cztery warstwy. Pierwsza to wojownicy - czyli łucznicy, piechota i włócznicy. Druga grupa to budowniczowie - ci stawiają chatki oraz inne budynki. Trzecią stanowią dostarczyciele żywności oraz budulców. Mam tu na myśli drwali, farmerów, górników, myśliwych etc. Wreszcie nieco odosobnioną, ale elitarną formację, stanowią zwiadowcy. Są naszymi oczami i zajmują się karczowaniem lasu, jak i stawianiem tzw. postów. Ciekawostką jest fakt, że bez problemów można zmienić profesję każdego z nich. Budowniczego przemianować na zwiadowcę, wojownika na pasterza i tak bez końca. Jednak nowo mianowany (bez znaczenia - czy ów osobnik miał już wcześniej "zawód", czy też jest to dojrzały chłystek) np. drwal potrzebuje trochę czasu, aby nauczyć się machania siekierą.

Zwolennicy wydobywania i kopania także znajdą w Cultures: The Discovery Of Vinland pole do popisu. Surowców jest tu zaskakująco dużo i można wydobywać np. złoto, żelazo, kamienie lub glinę. Warto w tym miejscu zwrócić uwagę na fakt, iż gra skupia się głównie nie na walce, ale na rozwoju cywilizacji! Jest to tym bardziej zaskakujące, że gramy wikingami. W przypadku Cultures gracz naprawdę musi czynić starania o każdego członka społeczności, dopiero później martwić się o wojowniczo nastawionych sąsiadów. Tymi agresywnymi lub przyjaźnie nastawionymi sąsiadami są nacje, jakie zamieszkiwały około tysięcznego roku ziemie Ameryki. Innymi słowy: nasi dzielni wikingowie mogą się zmierzyć, lub też handlować, chociażby z Indianami czy Majami.



Grafika, choć w dzisiejszych czasach z lekka trąci myszką w starciu z np. Cultures 2, wówczas była wysokiej klasy... i dzisiaj nie trzeba się jej wstydzić. Przeciwnie! Wystarczy wspomnieć, że graficy umożliwili grę w zabójczej rozdzielczości 2048 x 1536 pikseli przy szesnastu bitach! Ponadto, jak widać po screenach, graficy postawili na kreskę komiksową, która kojarzy się z Asterixem. Dzięki temu otoczenie, począwszy od zwierząt, a skończywszy na drzewkach czy domkach - wygląda zabawnie. Wikingowie różnią się między sobą kolorem włosów, zarostem i ubraniem. Vinlandia to bajecznie kolorowa, pełna kwiatów, kolorowych krzewów, lasów i pięknych budowli kraina. Dodatkową zaletą tej gry są całkiem niezłe animacje postaci.

Natomiast muzyka to swoiste połączenie skandynawskiego folku z indiańskimi rytmami. Chwilami nawet style te nakładają się, tworząc dość intrygującą hybrydę. Podkładu muzycznego słucha się bardzo dobrze - i chyba o to chodzi. Bodajże jeszcze lepsze dźwięki wydobywają się z głośników - podopieczni z zapałem coś tam mruczą i pokrzykują z wyraźnie skandynawskim akcentem.

Cultures: The Discovery Of Vinland znajdziecie tylko w sieci Empik w przystępnej cenie 49 zeta. W pudełku umieszczono grę po angielsku i polską instrukcję w formie .pdf na CD, co w zupełności wystarcza, by dobrze się bawić.



Grafika nadal może się podobać

Wydawca: **THQ**
Dystrybutor: **LEM**
Wymagania sprzętowe: **PII 266, 64 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD**
Internet: **http://www.thq.co.uk/cultures**
Akcelerator: **nie**

Nadal ma klasę.

Dungeon Siege

Shadow Knight

Dokończenie

Goblin Wynalazca

Teraz czeka cię przejście bardzo długim lochem, zamieszkiwanym przez kilku trudnych przeciwników. Szczególnie uważaj na przyjemniaczków z miotaczami płomieni tudzież bronią świetlną, jako że w większej grupie mogą dać się we znaki. Na dobry początek wprowadź drużynę do windy i przekręć zawór tak, aby zjechać w czeluści jaskini. Na dole opuść windę i przez dłuższy czas zmierzaj w kierunku północnym. W końcu ścieżka zacznie skręcać na wschód. Po kolejnym dłuższym spacerze dotrzesz do skrzyżowania. Kieruj się na południe, następnie znów na wschód. Przejdź przez most, obejdź maszynę i skieruj się na północ. Podążaj ścieżką, mijając po drodze taśmociąg i skręcając - najpierw na zachód, a potem na południe. Pociągnij za dźwignię, przejdź przez most i idź dalej na południe. Przekrocz platformę i skorzystaj z drzwi znajdujących się na południu. Przejdź na wschód, pod rurami, i zjedź windą, którą tam znajdziesz. Przejdź na zachód i skorzystaj z kolejnej windy - tym razem piętro wyżej. Idź wzdłuż zakrętu, potem skieruj się na zachód. Przejdź przez drzwi na południu, przejdź przez most i wejdź do następnego pomieszczenia. Zostaniesz uraczony animowaną wstawką. Po obejrzeniu seansu odłóż popcorn - będziesz musiał walczyć z Szefem Tego Lochu. Po jego ubiciu obejrzysz kolejną wstawkę. Weź posoch (zadanie wykonane: MERIK'S STAFF). Wjedź windą na górę i opuść jaskinię - kieruj się na wschód.

Ruiny

Porozmawiaj z ludźmi stojącymi po lewej stronie, aby uzyskać odrobinę informacji (zadanie: REINFORCE FORT KROTH). Jeżeli masz ochotę na dodatkowe zwiedzanie, poszukaj plaży, a później wejdź na górkę w pobliżu i porozmawiaj z jegomościem, którego tam spotkasz. Facet chce się dowiedzieć, co też przydarzyło się grupce poszukiwaczy przygód, z którą robił interesy. Dowiesz się też, że na zachód od jego domostwa znajduje się zalany wodą loch (a konkretniej pod trzecim domem, jeżeli przyjmiemy, że drugim jest sklep). Jeżeli masz ochotę odkryć, co stało się z niefortunnymi poszukiwaczami przygód, możesz tam zajrzeć. Tak czy owak podążaj wzdłuż linii drzew - na wschód, a następnie na zachód. Idź wciąż ścieżką, dopóki nie zobaczysz wejścia do krótkiego i łatwego, by się nim poruszać, lochu. Wejdź do środka i podążaj ścieżką, dopóki nie dotrzesz do wyjścia. Natkniesz się tu na jednego potwora - furię, który pełni rolę miniszefa tego obszaru. Ubicie go przyniesie ci całkiem pokaźne korzyści w postaci brzęczącego kruszcu. Tak czy siak wyjdź na zewnątrz, a zobaczysz maga imieniem Boryev, który za odpowiednią sumkę chętnie przyłączy się do drużyny. Podejmij decyzję - i ruszaj dalej.



Forteca Kroth

Podążaj ziemistą ścieżką, dopóki nie zobaczysz animowanej wstawki. Teraz czeka cię walka z przeciwnikiem wagi ciężkiej, a konkretniej nekromantą. Zabij go, a wykonasz kolejne zadanie (zadanie wykonane: REINFORCE FORT KROTH). Idź ścieżką i wejdź do fortecy - już tyle o niej słyszałeś. Uraczą cię kolejną animowaną wstawką. W środku strażnik poinformuje cię, byś znalazł faceta imieniem Tarish. Kiedy to uczynisz, porozmawiaj z nim (zadanie: SUBDUE THE DROGO). Zrób zakupy - jeżeli masz ochotę, spraw sobie jucznego muła. Do tej pory powinieneś się już przyzwyczaić do tego rutynowego w końcu postępowania. W fortecy jest jeden wojownik, którego możesz wcielić do drużyny. Kiedy będziesz gotowy, przejdź przez duże drzwi. Znajdziesz się w jaskini. Prowadzi przez nią bardzo prosta ścieżka, więc nie powinieneś mieć kłopotów ze znalezieniem przejścia. Inna sprawa, że dobrym pomysłem byłoby lekkie nadłożenie drogi. W pomieszczeniu z dużą statuą w postaci czaszki na podłodze znajduje się guzik. Naciśnij go, następnie wejdź do czaszki. Posuwaj się naprzód i wybijaj wszystko, dopóki nie dotrzesz do dużego pomieszczenia. Tu również zrób czystkę etniczną (gra nie należy niestety do poprawnych politycznie), a następnie przywal w statuę, by otworzyć sekretne pomieszczenie. W środku znajdziesz miłą czarodziejkę - ta będzie chciała przyłączyć się do twojej drużyny. A uwierz mi na słowo, że jest tego warta. Po tej małej dywersji wylądujesz na obszarze pustynnym. Ruszaj na wschód, wybijając po drodze wszystko, co stanie na twojej drodze.

Ogniste urwiska

Idź wzdłuż rzeki, dopóki nie zobaczysz ziemistej ścieżki. Podążaj nią, aż dotrzesz do faceta imieniem Ulfgrim. To wojownik, który za drobną opłatą może przyłączyć się do twojej drużyny. Kierując się dalej w tym kierunku, dotrzesz do znaku wskazującego drogę na ogniste urwiska. Skieruj się tam. Po pewnym czasie dojdziesz do dość długich mostów. Kurczę, w tej grze jest ładna grafika, nie? Rozejrzyj się tylko, kiedy będziesz stał na jednym z mostów. No ale idź dalej, dopóki nie dotrzesz do windy znajdującej się na zboczu urwiska. Wprowadź całą drużynę do środka, przestaw dźwignię i jazda na górę. Dotarłszy tam podążaj ocienioną ścieżką, aż dotrzesz do następnego znaku wskazującego drogę na ogniste urwiska. Ruszaj w tamtą stronę. Po wejściu na rampy i wspięciu się po schodach dotrzesz do jeszcze jednego znaku. Podążaj we wskazanym kierunku, a w końcu zobaczysz wejście do miasta Droogów. Fakt, że zamiast z miejsca zaatakować cię, wieśniacy pozdrawiają cię, wydaje się cokolwiek dziwny. Wespnij się i stłucz siedzenia grupce mniej pokojowo nastawionych Droogów. Co tu się dzieje? Kontynuuj wspinaczkę. Tam spotkasz Nontaya, przywódcę Droogów (zadanie wykonane: SUBDUE THE DROGO). Dowiesz się, że Seckow'e próbują dostać się do zamku Ehb (zadanie: JOURNEY TO CASTLE EHB). Jeżeli masz ochotę, możesz z facetem trochę pohandlować. Zejdź nieco w dół, a następnie przejdź na wschód i wejdź na sam szczyt miasta. Skieruj się na pustynię, a zobaczysz Drooga imieniem Goquua - jest w małych tarapatach. Pomóż mu, a następnie porozmawiaj z nim. Dostaniesz jeszcze jedno zadanie (zadanie: SLAY THE ANCIENT DRAGON OF RATHE) Idź dalej ścieżką.



Siedziba smoka

Podążaj nią dalej - po pewnym czasie dotrzesz do rozwidlenia dróg. Pobliski znak informuje, że jedna droga prowadzi do siedziby smoka, druga do zamku Ehb. W obu przypadkach masz przerąbane niczym mały drwal na wielkiej Syberii. Wybierz tę prowadzącą do smoczej siedziby. Po chwili dotrzesz do małej jaskini. Wejdź do niej i przygotuj się do jednej z najcięższych bitew, jakie przyjdzie ci stoczyć w grze. Będziesz walczył z gigantycznym smokiem, który dysponuje 20 000 punktów zdrowia. Nazywa się Scorch (ładnie, nie?). Aby go wyeliminować, każ wszystkim swoim magom skoncentrować się na leczeniu drużyny, zaś wojownikom i łucznikom rąbać oraz kłuć, ile wlezie. W końcu bydlę padnie (zadanie wykonane: SLAY THE ANCIENT DRAGON OF RATHE). Nagrodą za wysiłki jest tyle smoczego skarbu, ile tylko uda ci się wynieść z jego legowiska. Kiedy zaopatrzysz się do syta, wyjdź z jaskini i cofnij się do rozstaju dróg. Tym razem wybierz drogę prowadzącą do zamku Ehb.

Zamek Ehb

Wejdziesz do małej i prostej jaskini. Wybij w jej ścianie drogę na drugą stronę. Wychyniesz na lesisto-równinny obszar. Podążaj ziemistą ścieżką w dół górki - i idź dalej, dopóki nie spotkasz wojownika lorda Bolingara. Jeżeli chcesz, pozwól mu przyłączyć się do twojej drużyny, ale co ważniejsze, możesz dostać od niego zadanie (zadanie: SEARCH FOR THE KING). Podążaj ścieżką, aż zobaczysz znak - do zamku Ehb. Udaj się we wskazanym kierunku, a po pewnym czasie dotrzesz do mostu zwodzonego. Zbliż się doń, tu wstawką animowaną przedstawiającą zamek (zadanie wykonane: JOURNEY TO CASTLE EHB). Wejdź do zamku i skutecznie zniechęć (czytaj: wyrżnij w mały pień) wszystko, by ci w tym przeszkadzało. Wejdź po schodach na wyższy poziom i skieruj się na wschód. Zwiedź poboczne pokoje, w których - oprócz niewątpliwej rozrywki w postaci wybijania potworów - czekają na ciebie różne skarby. Następnie udaj się do jadalni. Wybij przeciwników i skorzystaj z drzwi prowadzących na południe. Po schodach wejdź na zamkowe mury i przejdź po nich do następnej sekcji zamku. Pomyszkuj tu, ile się żywnie podoba, tak czy siak wylądujesz w północnej części. Wespnij się po schodach i nastukaj kolejnej grupce brzydali. Znajdziesz się na szczycie zamku. Wytłucz tu wszystko, co zadzierając ogon, nie ucieka na drzewo - i zejdź schodami. Przejdź na zachód i wejdź po schodach wyżej, na drugą stronę i znów zejdź po schodach. Potem przebij się na wschód i jeszcze raz na dół. Zobaczysz okrągłą windę. Umieść tu drużynę i zjedź. Znajdziesz się w piwnicy. Idź ścieżką do przodu, ignorując drzwi ciągnące się wzdłuż ściany (no, chyba że masz ochotę na odrobinę rąbaniny i skarbów). Wkrótce dotrzesz do więziennej celi - w niej przebywa król. Otwórz drzwi, a w zamian zaserwują ci wstawkę animowaną. Król wręczy ci klucz (zadanie wykonane: SEARCH FOR THE KING; zadania: VANQUISH THE SECK oraz THE CHAMBER OF STARS). Drzwi za więzieniem otworzą się automatycznie, kiedy się do nich zbliżysz. No to się zbliż.

Komnata gwiazd

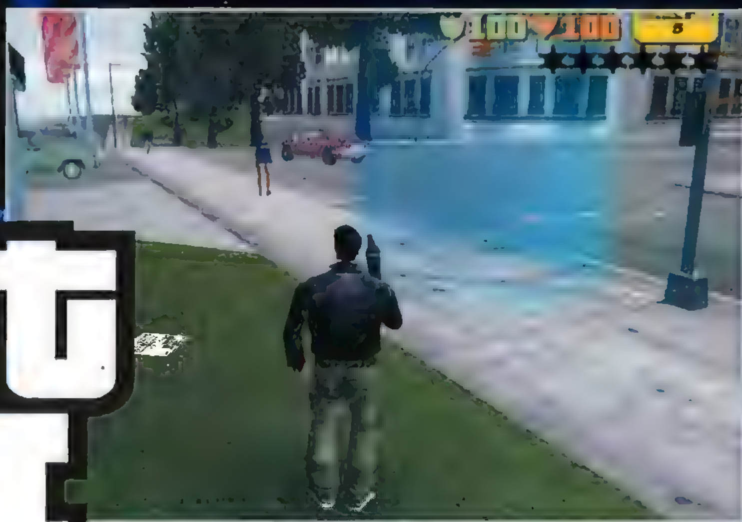
Podążaj przejściem na południe, po czym otwórz drzwi w kształcie czaszki. Idź ścieżką na zachód i otwórz kolejne czaszkopodobne wrota. Zejdź po schodach do dużego pomieszczenia. Przejdź przez nie, wycinając po drodze wszystko, co ci stanie w poprzek. Wejdź po schodach znajdujących się na drugim końcu, a następnie skieruj się na północ przez którekolwiek drzwi. Udaj się na zachód i kliknij urządzenie w kształcie gwiazdy. Pojawi się most - po nim możesz przejść do następnego obszaru, gdzie zostaniesz uraczony wstawką animowaną. Po kolei klikaj wszystkie statuy, aby odwróciły się do środka. Kolejna wstawka animowana (zadanie wykonane: THE CHAMBER OF STARS). Otwórz każdą ze skrzyń. W środku znajdziesz bogaty asortyment wszelkiego rodzaju dóbr. Czyż to nie miłe? Teraz opuść ten obszar i wróć do czaszkopodobnych drzwi na północnym wschodzie. Kiedy będziesz przechodził mostem, zobaczysz kolejną animowaną wstawkę. Podejdź do czaszkopodobnych drzwi - otworzą się przed twoją skromną osobą. Wyrżnij wszystko, co się znajduje w pomieszczeniu za nimi i odstaje o pół cala od ziemi. Wejdź w drzwi celi na zachodzie. Podążaj nieustannie w tym kierunku, aż dotrzesz do schodów. Zejdź na dół i wejdź do czerwonej jaskini. Dość diablopodobne klimaty tu panują, nie sądzicie? Trzymaj się ścieżki i wstąp do następnej jaskini. Przejdź przez most, idź na zachód i kolejnym mostem. Skieruj się na zachód, wkrocz do następnej jaskini i zejdź po zboczu. Idź ścieżką, aż dotrzesz do następnej jaskini. Kontynuuj wycieczkę na południe - przekrocz stosunkowo długi most. Wstąp do kolejnej jaskini. Idź na południe, następnie przez drzwi i mostem na drugą stronę. Później kieruj się na wschód, przełażąc po kolejnym moście. Udaj się na południe, wejdź po schodach i podążaj tą ścieżką. Gdy będziesz miał taką możliwość, skieruj się na północ, następnie na zachód. Podążaj w tym kierunku, aż zobaczysz wstawkę animowaną. Czas na ostateczną rozgrywkę.

Ostatni i najgorszy z niemilców

Pierwsze wcielenie tego przyjemniaczka ma około 8000 punktów zdrowia i nie jest zbyt trudna do pokonania. Po prostu rzuć się na niego z wszystkim, co masz pod ręką. Z drugim wcieleniem będzie odrobinę trudniej. Ma ona 11 000 punktów doświadczenia. Ponadto do pomocy będzie przywoływał najróżniejsze kreatury, jak również używał wielu potężnych ataków. Jeżeli wystarczająco rozbudowałeś własne postacie i masz porządny ekwipunek, nie powinieneś mieć zbyt wielu trudności w zrobieniu mu z tyłka jesieni średniowiecza. Kiedy pozbędziesz się tego brzydala, ukończysz ostatnie zadanie (zadanie wykonane: VANQUISH THE SECK).



grand theft auto III



Capo di tutti Capi

Shoreside Vale

Gratulacje! Odkryłeś trzecią, ostatnią lokację w Liberty City. Misji tu niewiele, ale za to pełno zaułków, tuneli oraz mostów. Naprawdę można się zgubić, więc na początek skubnij jakąś taksówkę i wykonaj kilka kursów, by poznać teren. Na pierwszy ogień powinieneś wykonać misję od Raya, bo sprzęt, który twój skorumpowany kolega zostawi ci w spadku, ułatwi ci robotę.

Ray Machowski

Ray ma dla ciebie ostatnią robótkę - musisz mu pomóc w ucieczce z miasta.

marked man ($20 000 i adres mety Machowskiego)

FBI siedzi Rayowi na karku. Trzeba chłopaka bezpiecznie odstawić na lotnisko i pomachać mu na pożegnanie. Masz na to zaledwie trzy minuty. Żeby było śmieszniej, psy obstawiły cały teren wokół mostu - mysz się nie prześlizgnie. Najlepszą i najbezpieczniejszą trasą jest przejazd tunelem pod szpitalem w Rockford. Upewnij się, że masz szybką i zwrotną brykę. Przed misją możesz potrenować dojazd, aby później nie tracić czasu na błądzenie. Spiesz się, ale bez przesady - lepiej stracić kilka cennych sekund, niż ryzykować stłuczkę. Wjedź do tunelu. Potem na pierwszym skrzyżowaniu w lewo, na następnym znów w lewo. Jeśli nie zabłądziłeś, powinieneś już być przy lotnisku. Wysadź Raya w oznaczonym miejscu i odbierz nagrodę.

Nie wracaj przez most, bo CIA nie będzie się z tobą pieścić. Ruszaj do tunelu - metę Raya znajdziesz w Staunton. Jest w Newport na prawo od Callahan Bridge. W środku znajdziesz rakietnicę, snajperkę, M16, miotacz i (uwaga!) kuloodporny patriot. Pilnuj tej bryczki jak oka w głowie, bo taka okazja się już nie powtórzy!

D-Ice

Przywódca Red Jacks skontaktuje się z tobą, gdy tylko dotrzesz do Shoreside Vale. Gang do bogatych nie należy, ale jeśli chcesz dorobić na boku, Ice wysupła trochę grosza.

uzi money ($10 000)

Rywale z Purple Nines mieszają lodziarzowi w interesie, więc trzeba ich trochę przerzedzić. Jeśli chcesz się przysłużyć, zabieraj uzi i ruszaj postrzelać w zatłoczonych rejonach Wichita Gardens. Nie jedź zbyt szybko, bo rozrzut będzie zbyt duży, a przecież przy okazji nie chcesz trafić paru niewinnych i ściągnąć na siebie zainteresowania służb porządkowych, prawda? W trakcie zabawy możesz się natknąć na zorganizowany ruch oporu w postaci paru 'ninesów' w śmiesznych Rump XL, ale trzymaj się zadania i nie wysiadaj z wozu. I nie próbuj oszukiwać, załatwiając gości na piechotę - liczą się tylko trafienia z okna!

toyminator ($10 000)

Ta misja jest wierną kopią zadań z serii Toyz (o których jeszcze pomówimy), tylko że tym razem stawka jest nieco wyższa. Dostajesz do dyspozycji cztery kierowane radiem samochodziki, wypełnione po brzegi materiałem wybuchowym; te posłużą ci do zniszczenia trzech automobili należących do wrogich 'ninesów'. Wystarczy zderzenie lub zdalna detonacja, ale musisz działać na pewniaka. Możesz sobie pozwolić najwyżej na jedno pudło - reszta musi być trafiona i zatopiona.



rigged to blow ($10 000)

Jakiś dowcipniś (zapewne z Purple Nines) włamał się lodziarzowi do nowiutkiego infernusa i zostawił bombkę. Trzeba odwieźć brykę do garażu w St. Marks (Portland), gdzie fachowcy zajmą się rozbrojeniem ładunku. Jedź ostrożnie, bo nawet drobna stłuczka może sprawić, że miła przejażdżka zmieni się nagle w jeszcze milszy lot nad dachami Liberty City. Gdy pozbędziesz się bomby, odwieź brykę na miejsce. I z szacunkiem dla lakieru, bo inaczej szef się wkurzy. Jakby co, zawsze możesz skorzystać z Pay 'n' Spray, a tam wyrychtują ci autko za drobną opłatą. Będzie jak nowe.

bullion run ($25 000)

Gdzieś w Pike's Creek rozbił się samolot z cennym ładunkiem platyny. D-Ice chce, byś skrzętnie wyzbierał szkodliwe odpady z trawnika i odwiózł je grzecznie do utylizacji. Jak już pewnikiem zdążyłeś zauważyć, z każdym kawałkiem zebranej platyny auto traci na mocy - to pierońsko ciężki metal. A zatem dwie drobne rady. Po pierwsze, załatw do misji ciężki, ładowny truck. Po drugie, kluczem do celu jest planowa organizacja dostaw - materiał możesz zwozić partiami, i tak nie zabierzesz się z tym za jednym razem. Jeśli policja będzie chciała obejrzeć list przewozowy, udawaj, że ich nie zauważyłeś. Na fajrant możesz liczyć dopiero wówczas, gdy uda ci się wyzbierać wszystkie 30 kawałków.

rumble ($10 000)

Przed przystąpieniem do zadania nie od rzeczy będzie upewnić się, że masz zdrówko i armor na full. O co biega tym razem? Otóż 'ninesi' zapraszają 'jacksów' na imprezę plenerową w Wichita Gardens. Obowiązują stroje wieczorowe - osoby ze spluwami na teren zabawy nie będą wpuszczane. W programie przewidziano pokazowe rozgrywki małej ligi bejsbolowej, więc zabierz z domku ulubiony kijaszek i ruszaj w tany. Wypatruj dużych grup zawodników - to mniej się zmachasz. Gdy już wszyscy zawodnicy drużyny przeciwnej legną na murawie w pozycjach embrionalnych, lodziarz podziękuje ci za współpracę i pogratuluje pięknego meczu.

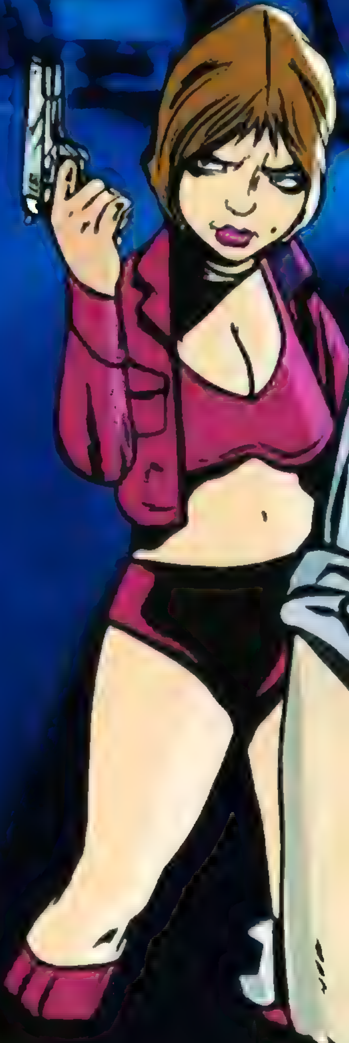
Donald Love

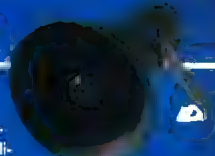
Mr Lova Lova usłyszał, że przebywasz na gościnnych występach w Shoreside Vale. Ma dla ciebie kolejne zadania.

grand theft aero ($50 000)

Ta misja nawiązuje z grubsza do jednego z poprzednich zadań. Pamiętasz paczuszki, które wyławiałeś z wody? Wieść niesie, że były lipne - zwyczajna ściema. Właściwy ładunek czeka w najlepsze w hangarze na Francis International Airport, pilnowany przez mięśniaków z Kartelu. Chłopaki stoją w upale od rana, więc nie dziwota, że nerwy im trochę puszczają. Jeśli bodaj na rzut beretem zbliżysz się do hangaru, przerobią cię na kaszankę - zanim zdążysz się grzecznie uśmiechnąć. A jeśli będziesz próbował szarżować samochodem, różnica będzie taka, że z kaszanki trzeba będzie wydłubywać opiłki żelaza i resztki zetlałej tapicerki.

Pozostaje zatem snajperka. Po sprzątnięciu czterech karteluchów dowiesz się, że towaru już nie ma w samolocie. Widzisz ten van z niebieską strzałką zamiast koguta na dachu? Nie, nie wysadzaj go jeszcze, szkoda czasu. Bliższe oględziny podejrzanego pojazdu każą sądzić, że transportem zaginionego bagażu zajęła się firma o nazwie PanLantic Construction Company. Ślady prowadzą na teren budowy na Staunton Island. Po obejrzeniu placu przez lu-





netę snajperki i zrobieniu kuku paru cieciom pilnującym budowy skorzystaj z windy. Pora na niezłe zamieszanie w postaci krótkiego i bardzo ciekawego przerywnika filmowego. Po akcji będziesz mógł pogadać z Asuką i złożyć jej kondolencje po śmierci brata (którego, jak wszyscy wiemy, heh, zabił wredny Miguel, bo któżby inny?). Ta suka będzie miała dla ciebie zajęcie, zatem nie zapomnij jej adresu. Zgarniętą przesyłkę odwieź Donaldowi.

escort service ($40 000)

Ta misja jest naprawdę pestką w porównaniu z poprzednią. Twój stary znajomy, którego już raz miałeś okazję ratować z opresji, musi podjechać w jedno miejsce, by sprawdzić, czy w odzyskanej paczce naprawdę znajduje się to, czego zleceniodawcy oczekują. Ale nie on jeden - Kartel też marzy o tym, by rzucić okiem na zawartość tajemniczej przesyłki. Trzeba ich zniechęcić wszelkimi dostępnymi metodami perswazji. Twoim zadaniem jest pilnować, by nachalni Kolumbijczycy nie zarysowali lakieru na furgonetce, którą podróżuje starszy pan. Jeśli chcesz być cwany, możesz wykorzystać pewien bug - otóż, dziwnym trafem rywale nie kwapią się z atakowaniem starszego pana, jeśli trzymasz się z dala od jego furgonetki. Zaparkuj więc w ustronnym miejscu, zapal spokojnie i poczekaj, aż poproszą cię o sprawdzenie wyjazdu z tunelu. Jak to mówią w reklamach środków piorących: jeśli nie ma żadnej różnicy, po co przepłacać (głową).

decoy ($35 000)

Historii z przesyłką ciąg dalszy. Starszy pan ma trochę roboty z paczuszką i potrzebuje spokoju, zatem wskakuj za kółko i odwracaj uwagę zainteresowanych służb porządkowych. A te będą zainteresowane, i to bardzo: już na "dzień dobry" w rogu ekranu ujrzysz ni mniej, ni więcej, tylko sześć gwiazdek! Party time! Masz na głowie całą policję, FBI i na dokładkę smutnych byczków z wojska, posuwających czołgami. Hm, a taka niepozorna była ta paczka... Musisz przetrwać tylko trzy minuty. Sorry - AŻ trzy minuty. Najlepiej zaszyj się bezpiecznie w jakimś garażu albo idź pozwiedzać metro bądź lotnisko. Kiedy zegar odtyka swoje, będziesz swobodny jak leszcz na rykowisku. Jedź do Love Media i pożegnaj się z Donaldem. Więcej go już nie zobaczysz.

Asuka Kasen

Asuka zmieniła siedzibę. Najwyraźniej w ferworze przeprowadzki nie zdążyła załapać, że sprzątnąłeś jej ukochanego braciszka. Nic to, grunt, że jest robota.

bait ($35 000)

Tym razem polują na ciebie! Miguel wyśpiewał, że po parafii krążą trzy brygady egzekucyjne - masz je na radarze w formie różowych kropek. Sam sobie nie dasz rady, a nawet jeśli, to i tak nie próbuj - nie zaliczysz misji. Koledzy z Yakuzy (żółta kropa) chętnie ci pomogą, jeśli tylko podprowadzisz im zwierzynę pod lufy. Jak znajdziesz cruisera, pomachaj chłopakom przez szybkę i wal śmiało na wzgórek w Pike Creek, gdzie żółci przyjaciele zgotują im powitanie. Spłukać, powtórzyć.

espresso 2 go ($40 000)

Jedna z najtrudniejszych misji w grze, bo cele pokazują się na radarze dopiero wtedy, gdy jesteś bardzo blisko. W dodatku musisz odwiedzić wszystkie trzy lokacje. W czym dzieło? Otóż, w osiem minut masz za zadanie objechać miasto i zniszczyć dziewięć budek Espresso 2 Go. Czas liczy się dopiero od pierwszego trafienia, co jest bardzo miłe, bo można pokursować po okolicy i namierzyć wszystkie (co by potem nie błądzić). Stanowiska serwujące kawusię można zgładzić zderzakiem, ale wtedy samochód się niszczy, lepiej zatem zabrać się do sprawy profesjonalnie i wziąć ze sobą odpowiednie narzędzie, najlepiej rakietnicę. Jeśli masz kłopoty z lokalizacją celów, szukaj w następujących miejscach:

PORTLAND

- obok Portland Docks w Trenton
- przy wjeździe na posiadłość Salvatore w Saint Mark's

STAUNTON

- przy parkingu w Newport
- na terenie Belleville Park
- przed kościołem na Bedford Point
- i kolejna przy ulicy niedaleko kościoła
- niedaleko pomnika w Torrington, przecznicę od kasyna

SHORESIDE

- przy metrze niedaleko wejścia do Francis International Airport
- przy szpitalu na wzgórzu w Pike Creek

s.a.m. ($45 000)

Trzeba zdmuchnąć z chmurki samolot wyładowany po brzegi SPANKIEM. Twojej rakietnicy wprawdzie daleko do pocisku ziemia-powietrze, ale powinna wystarczyć - zresztą innego wyjścia nie masz. Jedź za radarem w stronę doków, gdzie znajdziesz łódeczkę i narzędzie zagłady. Zaokrętuj się i ruszaj we wskazane miejsce, uważając na kręcących się przy pasie Karteluchów. Kiedy na radarze pojawi się ślad samolotu, zadrzyj łeb do góry i wypatruj. Wyceluj, weź poprawkę na wiatr i poślij mu kondolencje. Teraz musisz pozbierać osiem rozrzuconych po okolicy paczuszek i z czterema gwiazdkami na karku wrócić cało i zdrowo do Asuki. I to w zasadzie tyle, jeśli chodzi o misję. Czeka cię jeszcze tylko jedno zadanie. Twoja była ukochana, Catalina, ukatrupiła Asukę i porwała Marię, żądając okupu w wysokości, bagatela, pół miliona dolców. Nie ma rady, trzeba wysupłać gotówkę. Jeśli nie masz tyle, będziesz musiał pobawić się w taksówkarza albo strażaka. Z okupem w kieszeni ruszaj na spotkanie z Cataliną.

Catalina

To ostatnia misja w grze. Czas odpłacić babie pięknym za nadobne.

the exchange ($1 000 000)

Jeśli narzekałeś na trudne misje, to wiedz, że tym razem nie będziesz miał nawet czasu narzekać. Bez dwóch zdań to jedno z największych wyzwań, którym miałeś okazję stanąć naprzeciw. Kiedy zaparkujesz w oznaczonym miejscu, odetchnij chwilkę i odpocznij, podczas gdy twój bohater będzie brał niezłe baty. Po obejrzeniu przerywnika czym prędzej chwytaj porzuconą spluwę. Teraz biegusiem do auta - i potraktuj zderzakiem wszelkie zagrożenia, zbierając po drodze broń; ta przyda się już za chwilę. Wróć tą samą drogą i obłukaj kolejny filmik. Helikopter leci w stronę zapory, zatem spiesz się. Przy zaporze żeruje całe stado Karteluchów. Postaraj się wykorzystać wybuchowy charakter stojących opodal autek - to zdecydowanie najpewniejsza metoda. Nie zapomnij zgarnąć snajperki leżącej przy drodze, po prawej stronie. Kolejną grupę wierzycieli powitaj całym dobrodziejstwem inwentarza. Spiesz się powoli, sprawdzając przez teleskop snajperki okoliczne wieże strażnicze. Uważaj na barracks ol i pociski odpalane z helikoptera. Ruszaj po schodach i wykończ resztę celów, pilnując, by przy okazji nie sprzątnąć Marysi. Łap się za rakietnicę, przyceluj i poślij Catalinie wielki, siarczysty buziak na pożegnanie.

I to by było na tyle.

Inne źródła zarobkowania

Misje specjalne

Jeśli chcesz wyposażyć własne mety w cenne udogodnienia, zajmij się zbieraniem ukrytych paczuszek (hidden packages). Warto jednak pamiętać, że niektóre bonusy możesz zdobyć wyłącznie po zaliczeniu misji specjalnych.

Typ misji: vigilante

Jakie auto: police car, enforcer, rhino (czołg)
Opis: czasem trzeba wziąć urlop od codziennych zajęć i dla relaksu stanąć po tej drugiej stronie. Kiedy aktywujesz misję vigilante, na radarze pojawia się kropa wskazująca miejsce pobytu kryminalisty lub innego degenerata. Masz dwie minuty na zlokalizowanie i wyeliminowanie tego konkretnego zagrożenia społecznego. Jeśli w tym celu potrzebujesz opuścić pojazd służbowy (np. by udać się do toalety), musisz uwinąć się z tym w 59 sekund - inaczej misję szlag trafi. Po złapaniu draba dostaniesz bonus czasowy i $500. Pamiętaj, że misja vigilante nie zwalnia cię z obowiązku utrzymania prawa i porządku - jeżeli będziesz niegrzeczny, możesz zarobić kilka gwiazdek. I uwaga dla kolekcjonerów: w misjach vigilante można natknąć się na kilka ciekawych pojazdów.
Nagrody: po schwytaniu 10 kryminalistów otrzymasz bonusowy police bribe (będzie przy mecie w danej lokacji). Kolejne 10 głów - kolejny bribe. Jeśli obsłużysz wystarczającą liczbę klientów we wszystkich trzech lokacjach, będziesz miał policję w kieszeni po kres needznego żywota.

Typ misji: taxi

Jakie auto: dowolna taryfa
Opis: celem misji jest przewiezienie pasażera z punktu A do punktu B. Musisz to zrobić w miarę szybko i sprawnie. Chętni do przejażdżki będą pojawiać się na radarze jako różowe kropy. Gdy zabierzesz pasażera, cel podróży będzie oznaczony zieloną. Zegar zacznie tykać, kiedy tylko klient zajmie miejsce w aucie - licznik pokazuje różne wartości zależnie od dystansu, który masz do pokonania. Trzeba się spieszyć - im szybciej dotrzesz na miejsce, tym więcej zarobisz. Uważaj na uszkodzenia i unikaj zwariowanych trików, bo pasażer nie wytrzyma i da dyla przy pierwszej okazji. I jeszcze jedno - jeśli twoja taryfa jest poobijana, klient nie zechce do niej wsiąść. To chyba oczywiste, ja też bym nie wsiadł.
Nagrody: gdy zaliczysz 100 kursów, na parkingu przy Head Radio Station (Portland, Harwood) pojawi się supertaryfa o nazwie borgnine.

Typ misji: paramedic

Jakie auto: karetka
Opis: zamiast w kółko obijać buźki mieszkańcom Liberty City, mógłbyś czasem zrobić jakiś dobry uczynek i przy okazji odpłacić za krzywdy wyrządzone bliźnim. Wskakuj więc do ambulansu i ratuj kilka duszyczek. Masz minutę na dotarcie do pokrzywdzonego przez życie pacjenta. Wiem, że w twoim chorym umyśle rodzi się chęć sprzedania zwłok najbliższemu zakładowi pogrzebowemu, ale nie tym razem. Musisz dowieźć pacjenta do szpitala, uważając przy tym na wyboje i stłuczki, by nie pogorszyć jego stanu (jeśli nawet nie z altruistycznych pobudek, to choćby z racji tego, że za kolizje i podskoki zostaną ci odjęte sekundy).
Nagrody: po wyrwaniu 35 duszyczek z paszczy śmierci znajdziesz na mecie ikonkę zdrówka. Po uratowaniu 70 pacjentów dostaniesz odnawialną pigułę adrenaliny. Z każdą kolejną misją rośnie poziom trudności - osiągnij dwunasty, a w nagrodę będziesz mógł pokonywać biegiem, bez zadyszki, długie dystanse. Sam widzisz, że opłaca się pomagać innym.

Zabawki dla niegrzecznych dzieci

W zaułkach Liberty City można czasem natknąć się na zaparkowane gdzieś na uboczu granatowe vany oznaczone logo Toyz. W ich wnętrzu kryją się pocieszne małe samochodziki na radio, wypakowane po brzegi materiałem wybuchowym. Po naciśnięciu klawisza strzału lub po trafieniu w przeszkodę autko wylatuje w powietrze, siejąc wokół zniszczenie. Podczas pierwszej misji masz szansę zebrać $1000 za każde skasowane tym sposobem auto (oprócz $75 wypłaty przydzielanych standardowo za zniszczenie pojazdu). Podczas kolejnych misji będziesz musiał pobić ostatni rekord, jeśli chcesz zainkasować nagrodę.

Wskazówka: wszystkie pojazdy na widok tej małej, sterowanej radiem zagłady na kółkach hamują, starając się uniknąć zderzenia. Warto to umiejętnie wykorzystać, by zdmuchnąć kilka aut za jednym zamachem.

Misja: Diablo Destruction
Gdzie szukać: Portland, Hepburn Heights, za budynkiem przy schodach na stację L-Train
Na co polować: diablo stallions

Misja: Mafia Massacre
Gdzie szukać: Portland, St. Mark's area, przy schodkach do knajpy Ciprianiego
Na co polować: mafia sentinels

Misja: Casino Calamity
Gdzie szukać: Staunton Island, Torrington, przy kasynie
Na co polować: yakuza stingers

Misja: Rumpo Rampage
Gdzie szukać: Shoreside Vale, Wichita Gardens, na tyłach twojej mety
Na co polować: rumpo XLs

Typ misji: firefighter

Jakie auto: wóz strażacki
Opis: zamiast w kółko podpalać bryki, mógłbyś się niekiedy przysłużyć społeczeństwu i pomóc w gaszeniu pożarów. Wskakuj do wozu strażackiego i zlokalizuj ognisko zapalne. I spiesz się, musisz zgasić pożar celnym strzałem z działka wodnego, zanim zegar odtyka swoje. Wóz strażacki jest odporny na zderzenia, ale kiepsko się prowadzi. Pamiętaj, że nie wystarczy dotrzeć na miejsce - trzeba poświęcić parę cennych sekund na wycelowanie z działka.
Nagrody: jeśli uda ci się ugasić 20 pożarów w każdej z trzech lokacji, przy twoich metach pojawi się ikonka miotacza płomieni.

Rampage

Pewnie zastanawiasz się, czy w tej chorej grze naprawdę trzeba jakiegoś pretekstu, by siać zamęt i mordować bliźnich? Otóż, w zasadzie nie trzeba, ale jeśli przy tej okazji masz szansę dorobić do emerytury i wytłuc kilku złych kolesi, czemu nie? Pomyślne ukończenie pierwszej misji rampage gwarantuje wypłatę w wysokości pięciu tausenów, każda kolejna podwaja stawkę, zatem jest się o co ścierać. Misja rampage wymaga wykończenia na czas zadanej ilości niegodziwych celów przy wykorzystaniu jednej, z góry określonej maszynki do zabijania. Jeśli nie uda ci się jej zaliczyć, ikona rampage zostanie przeniesiona do drugiej, alternatywnej lokacji. Misje bywają różne - jedne są proste jak pół metra drutu w kieszeni, inne wymagają nie lada akrobacji. Limit czasowy w każdej wynosi 120 sekund. Z uwagi na spore ryzyko, nie od rzeczy będzie przed przystąpieniem do misji zaopatrzyć się w full zdrówka i pancerza. Staraj się do maksimum wykorzystać ukształtowanie terenu - jeżeli masz szansę zdobyć nad wrogiem przewagę wysokości, ukryć się za przeszkodą lub stanąć plecami do ściany, będziesz miał ułatwione zadanie.

Misje rampage w Portland

Co zrobić: zgładzić 30 Diablos
Czym: M16
Gdzie szukać: Red Light District, na tyłach Woody's lub Trenton, obok boiska do kosza

Co zrobić: puknąć 25 gości z Triady
Czym: uzi
Gdzie szukać: Chinatown, naprzeciwko budynku szkoły obok Rockstar Billboard lub Portland View, obok Supa Save

Co zrobić: buchnąć 20 triadowców
Czym: shotgunem
Gdzie szukać: Portland View, alejka niedaleko Mean Street Taxi lub Portland View, za szpitalem

Co zrobić: usunąć 20 mafiozów
Czym: AK-47
Gdzie szukać: Saint Marks, niedaleko rezydencji Salvatore lub Saint Marks, w alejce na południe od knajpy Tońcia Cipriani

Co zrobić: zdmuchnąć 10 pojazdów
Czym: granatami
Gdzie szukać: na torach przy stacji L-Train - St. Marks lub Trenton

Co zrobić: potraktować 13 pojazdów
Czym: rakietnicą
Gdzie szukać: Trenton, naprzeciwko szkoły obok boisk do kosza lub Callahan Point w pobliżu Greasy Joe's Diner

Misje rampage na Staunton Island

Co zrobić: buchnąć 25 Yardies
Czym: granatami
Gdzie szukać: Belleville Park, za budynkiem straży lub w alejce na południe od Liberty Campus

Co zrobić: upolować 17 Yardies
Czym: snajperką (liczą się tylko strzały w głowę)
Gdzie szukać: Torrington, na dachu budynku AMco lub Torrington, na budynku kasyna

Co zrobić: zdmuchnąć 20 Yardies
Czym: rakietnicą
Gdzie szukać: Bedford Point, cmentarz za kościołem lub Bedford Point, budynek naprzeciwko siedziby Love'a

Co zrobić: usmażyć 16 Yakuza
Czym: cocktailami Mołotowa
Gdzie szukać: Newport, na schodach budynku przy moście autostrady lub Newport, za parkingiem wielopoziomowym

Co zrobić: przypiec 25 Yakuza
Czym: miotaczem
Gdzie szukać: Bedford Point, parking między domami naprzeciwko mieszkania Love'a lub Bedford Point, za kościołem

Co zrobić: skasować 8 autek
Czym: shotgunem
Gdzie szukać: Belleville Park, północno-wschodni narożnik lub Belleville Park, południowo-zachodni narożnik

Co zrobić: załatwić 15 autek
Czym: M16
Gdzie szukać: Liberty Campus, południowy skraj or Fort Staunton, obok zielonego budynku na terenie budowy

Misje rampage w Shoreside Vale

Co zrobić: sieknąć 20 Southside Hoods
Czym: shotgunem
Gdzie szukać: Wichita Gardens, na dachu pod mostem obok twojej mety lub Francis International Airport, za billboardem przy wyjściu z lotniska

Co zrobić: załatwić 20 Southside Hoods
Czym: M16 (liczą się tylko strzały w głowę)
Gdzie szukać: Wichita Gardens, za znakiem z ośmiornicą lub Cedar Grove, parking za reklamą stacji benzynowej

Co zrobić: dopiec 20 gościom z Kartelu
Czym: miotaczem
Gdzie szukać: Cedar Grove, niedaleko landstalkera lub Cochrane Dam, przy garażach

Co zrobić: sprzątnąć 20 typów z Kartelu
Czym: snajperką
Gdzie szukać: Pike Creek, na rampie przy parkingu obok Cochrane Dam lub Pike Creek, za komisariatem, na dachu garażu

Co zrobić: rozjechać 20 karteluchów
Czym: dowolnym pojazdem
Gdzie szukać: Francis International Airport, za znakiem obok wejścia lub Pike Creek, na trawniku przy budynku spółki transportowej

Co zrobić: skasować 7 autek
Czym: uzi (strzelając z auta)
Gdzie szukać: Pike Creek, za bramą do budynku Punk Noodles lub Cochrane Dam, za kamieniem u dołu zapory

Co zrobić: rozpirzyć 15 autek
Czym: rakietnicą
Gdzie szukać: Pike Creek, na dachu składu lub Francis International Airport, za billboardem obok wjazdu do Pike Creek

Misje off-road

Niektóre misje uruchamiane są automatycznie, gdy wejdziesz w posiadanie określonego samochodu. Są to one stricte zręcznościowe i polegają na zaliczaniu w określonym czasie checkpointów rozrzuconych po trudnym terenie. Każdy trafiony checkpoint powiększa pulę czasu o kolejne dwadzieścia sekund - powinno wystarczyć na dotarcie do następnego punktu. Premie czasowe sumują się, a punkty kontrolne można zaliczać w dowolnej kolejności. Jazda w terenie wymaga szczególnej ostrożności - nie od rzeczy będzie przyzwyczaić się najpierw do pojazdu, sprawdzić jego słabe i mocne strony. Patriot ma napęd na cztery koła i znakomitą przyczepność - bez trudu pokonuje strome zbocza. Landstalker jest kapryśny i mało stabilny; łatwo go przewrócić. Testując auto, spróbuj rozplanować kolejność zaliczania punktów - na początek dobrze jest zająć się tymi, które znajdują się na uboczu.

Gdzie szukać:
Patriot Playground: Portland, Portland View, patriot stoi na parkingu przy Supa Save
Nagrdda: $20 000

Multistory Mayhem: Staunton Island, Newport, wjedź stallionem na teren piętrowego parkingu
Nagroda: $30 000

A Ride in the Park: Staunton Island, Belleville Park, landstalkera znajdziesz przy szałasie
Nagroda: $30 000

Gripped!: Shoreside Vale, Cedar Gardens, patriot ukryty jest na terenie parku
Nagroda: $40 000

Portland Gara

Gdzie szukać: Portland, na terenie doków

Lista:
securicar
blista
moonbeam
mule
coach
yankee
flatbed
bobcat
linerunner
dodo
trashmaster
bus
patriot
rumpo
mr. whoopee
pony

Portland Docks Vehicle Crane

Gdzie szukać: Portland, na terenie doków

Lista:
ambulance
barracks ol
enforcer
fbi car
fire truck
police car
rhino tank

[illegible]

Lista:
sentinel
perennial
cheetah
stinger
banshee
manana
idaho
landstalker
infernus
stallion
taxi
bf injection
kuruma
cabbie
stretch
esperanto

Autka trudne do zdobycia

Niektórych pojazdów nie da się łyknąć normalnymi metodami. Oto, jak zdobyć kilka oryginalnych marek, nie narażając się na ryzyko i nie tracąc szans na ukończenie misji.

bf injection

Wypieszczone cacko Joey Leone'a znajdziesz w Hepburn Heights na podwórzu obok mieszkania Misty, pod warunkiem że ukończyłeś misję 'sayonara salvatore' od Asuki Kasen.

mr. whoopee

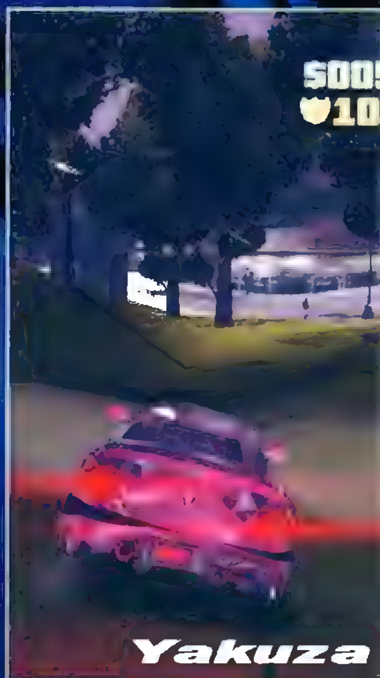
Wesoły pojazd lodziarza można spotkać na mieście, ale nie jest to łatwe. Prościej będzie poświęcić trochę czasu na zabawę w misję vigilante (lub np. w strażaka). Trafi się - prędzej czy później.

securicar

Opancerzone furgony najszybciej można spotkać w trakcie misji vigilante.

trashmaster

Na śmieciarki można się natknąć ranną porą w kilku miejscach, np. na Staunton Island przy moście do Portland. Jeśli nie masz szczęścia, postępuj jak wyżej, tj. odpal misję vigilante.



Dziuple skupujące autka

Po zaliczeniu kilku pierwszych misji otrzymasz na pager informację o warsztacie, który skupuje używane samochody. Korzyści finansowe są niebagatelne, ale najważniejszym atutem jest to, że po skompletowaniu listy pojazdów będziesz miał nieograniczony dostęp do każdego z zebranych autek. Dziuple w Portland i Shoreside Vale wywieszają listy skupowanych pojazdów, zaś dźwig na nabrzeżu przyjmuje pojazdy nietypowe, należące do organizacji rządowych oraz służb miejskich. Sprzedać można tylko po jednym samochodzie danego typu. Pamiętaj, że niektóre pojazdy pojawiają się tylko w określonych porach dnia, przy specjalnych okazjach lub w wybranych miejscach. Aby skompletować listę autek, musisz mieć dostęp do wszystkich obszarów Liberty City. Za cywilne autko dostaniesz $1000, za pojazd specjalny $1500, za skompletowanie wszystkich list otrzymasz dodatkową wypłatę w wysokości $200 000.

WarCraft III

■ FiDu

Warcraft 3 godnie kontynuuje tradycję poprzedników. Nie zgadzam się ze słowami Elda, że W3 odstaje od tegorocznych produkcji. Grafika jest IMO znacznie lepsza niż w AoE2, także rasy (mimo że jest ich mniej) są dużo bardziej zróżnicowane. Ale nie o tym miałem pisać - poniżej zamieszczono solucję, a także krótki poradnik do produktu Blizzarda.

Na sam początek kilka porad ogólnych (dot. raczej kampanii, a nie trybu single player).):

- grupujcie jednostki i przypisujcie je poszczególnym klawiszom ([Ctrl] + cyferka), aby znacznie szybciej je wybierać; najłatwiej jako [1] oznaczyć wojska walczące w zwarciu, zaś [2] to wsparcie artyleryjskie/łucznicze,
- w solucji nie napisano, jaki przedmiot otrzymacie, zabijając jednostki na planszy, gdyż najczęściej podlega to losowi,
- ZAWSZE niszczcie budynki neutralne oraz skrzynki znajdujące się na planszy - czasem można w nich spotkać rozmaite przydatne znajdźki (soczki, skrole itd.),
- najczęściej nie będę pisał, co można dostać/znaleźć na planszy, gdyż przedmioty te są zazwyczaj losowe,
- to jest RTS, więc obowiązuje metoda "kupą na wroga": jednostka z 1HP zadaje tyle obrażeń, co w pełni zdrowa; zatem w pierwszej kolejności atakujemy najsłabszych,
- bohaterowie - warto ich eliminować w pierwszej kolejności,
- zdobywajcie bohaterem maksimum doświadczenia dostępnego w danym scenariuszu; ułatwi wam to później rozgrywkę,
- mocno zastanówcie się nad każdym ulepszeniem broni/pancerza; zazwyczaj za tę samą kasę można nabyć wojsko, co zdecydowanie bardziej się opłaca,
- zwracajcie uwagę na upkeep - przy wysokim przychody są naprawdę znikome i bardziej opłaca się wysłać kilku żołnierzy na samobójczą misję (ech! Wojna to wojna), niż ciułać po 4 sztuki złota,
- wykorzystujcie skróty klawiszowe! (Szczególnie te dla bohaterów) - przyspieszają i ułatwiają one rozgrywkę,
- wiecie chyba, że im więcej baz, tym lepiej - każda zwiększa wydobycie złota i nie muszę pisać, z czym to się wiąże.

Wyjaśnienie skrótów:

HP - życie
MP - mana
EP - doświadczenie
(cyfra) - punkt na mapie,
(S) - miejsce startu na mapie
(K) - koniec misji



PROLOGUE - The Exodus of the Horde

Misja 1 - Chasing Visions

Cel główny:
- znajdź proroka

Właściwie nie da się w tej misji, podobnie jak w całym prologu, przegrać bądź zgubić. Najpierw wędrujemy wzdłuż markerów - do czasu dotarcia do wioski orków (1), gdzie przyłączy się do nas grupka 3 gruntów. Zaraz potem (2) spotykamy pierwszego przeciwnika - gnolla. Nie stanowi on żadnego problemu. Udajemy się na południe (3), gdzie natykamy się na wioskę gnolli. Jest ich trzech (w tym jeden łucznik), ale to małe piwo dla naszej armii. Przypominam tylko (po raz ostatni), że atakujemy wszystkimi jednostkami na jednego wroga. Po tej "bitwie" Thraal awansuje na kolejny poziom, ucząc się wybitnie przydatnego zaklęcia 'chain lightning'. Kontynuujemy podróż na południe, gdzie spotkamy grupkę merloków. Zgodnie z podpowiedzią narratora, proponuję użyć nowego czaru, co znacznie osłabi wroga. Niedobitki niszczymy, wpadając tam naszą armią. Brodem rzeki udajemy się na północny wschód i po pokonaniu dwóch merloków (5) kierujemy się na południowy wschód. Po drodze spotykamy śpiącego ogra, którego możemy zabić. Aby wypełnić główne zadanie, wystarczy dojść na północ (nie spotkamy już wrogów), do punktu oznaczonego na mapce jako K.

Inne miejsca:
- jeżeli na rozwidleniu (6) pójdziemy na wschód, będziemy musieli stoczyć walkę z dwoma golemami, lecz jako nagrodę otrzymamy pierścień ochrony +1. Sądzę, że warto to zrobić, gdyż przeciwnik nie jest wymagający.
- tuż przed miejscem spotkania z prorokiem możemy udać się na wyżynę, gdzie stoczymy walkę z trzema trollami (7); po ich pokonaniu otrzymamy księgę, dzięki której ilość naszych HP wzrośnie na stałe o 50 (pamiętajcie, aby ją przeczytać!!!).
- na wyspie, na północnym wschodzie (X) znajduje się dwóch piratów pilnujących skarbu nazwanego 'the phattest lewt'. Jak znam Blizzard, jest to odnośnik do jakiegoś filmu - niestety nie mam pojęcia jakiego.

Misja 2 - Departures

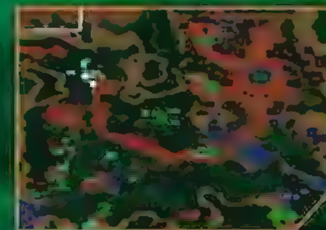
Cele główne:
- zbuduj bazę
- uwolnij groma

Drugą misję tutoriala rozpoczynamy od wybudowania własnej bazy i kilku (na razie trzech) gruntów oraz ulepszeniu ich uzbrojenia/pancerza. Następnie udajemy się do lokacji 1, gdzie napotkamy grupę gnolli. Ich pokonanie nie stanow[illegible] tu (pamiętajcie o 'chain lightnin[illegible] pewnością się przyda. W kilka ch[illegible] niu piątego gruntu pojawią się ludzie ze swoją 'pacyfistyczną' gadką - i zaatakują osadę (2). Nie ma co się długo zastanawiać, bo zniszczą nasze wieżyczki, do ataku! Gdy dzielni zielonoskórzy uporają się z wrogiem, czas kontynuować odsiecz. Przez pewien czas będziemy spotykać pojedyncze (lub w skromnych grupach) wojska wroga, pilnujące uwięzionych orków. W zamian za wolność, zieloni dołączą do nas. Teraz czeka was dość trudna walka - dwóch rycerzy broni bramy (3). Wiecie, co z nimi zrobić. Przypominam tylko - kupą na jednego wroga! Niszczymy bramę i od skończenia prologu dzielą nas już tylko trzy wieżyczki, które trzeba zrównać z ziemią. Mały pikuś w porównaniu z tym, co będzie w przyszłości. :) Mogą być straty w ludziach, ale nie przejmujcie się tym zbytnio. Gdy wieże spłoną, wystarczy stanąć na markerze, aby zakończyć misję i odpłynąć...



HUMAN CAMPAIGN - THE SCOURGE OF LORDAERON

You're the king, but I didn't vote for you
Na początek kilkadziesiąt słów o ogólnej taktyce gry ludźmi. Przede wszystkim inwestujemy w krasnoludy. Zarówno "zwykłe" (ze strzelbami), jak i bardziej szalone (moździerze). Piechota to straszne barszcze (tylko 420 HP), zaś możliwość budowania innych naprawdę dobrych jednostek (rycerze, jeźdźcy gryfów) otrzymamy dopiero pod koniec kampanii. Zresztą na korzyść krasnoludów przemawia także to, że mogą walczyć z wrogiem zarówno naziemnym, jak i latającym. Uogólniając - 15 strzelców + 4 artylerie zmiata z powierzchni ziemi każdego wroga.



Misja 1 - The Defense of Strahnbrad

Cele główne:
- dojść do Strahnbrad
- pokonać łowców niewolników
** Arthas musi przeżyć **

Opcjonalne zadania:
- pomóc Timmiemu
- pokonać bandytów i oddać dziennik Ledgerowi

W tej misji nie możemy budować jednostek, więc należy dbać o te, które otrzymaliśmy na początku. Pamiętajcie, że Arthas ma zaklęcie leczące (na początku 200, potem 400, w końcu zaś 600 HP) i używajcie ich, kiedy tylko zajdzie taka potrzeba (ważne - Arthas, jak żadna inna jednostka, nie może rzucać czarów na siebie!!!). Idąc na południe, dotrzemy do niewielkiej wioski, gdzie spędzimy trochę czasu. Najpierw (1) przyłączy się do nas dwóch piechurów, potem spotkamy zatroskaną matkę (2), której dziecko porwały gnolle. Warto je odbić, chociażby dla pierścienia ochrony +1, który otrzymamy w zamian. W chwilę potem (udajemy się nieco na północ od wioski) wpadniemy w zasadzkę, ale walka będzie krótka i bolesna dla przeciwników - kilku bandytów. Wkrótce, możliwe że już, awansujemy na kolejny level - punkt proponuję przeznaczyć na 'devotion aura' - z pewnością się opłaci. Wciąż wędrujemy do Strahnbrad - mijamy most (4), przy którym możemy pomóc wieśniakowi w zamian za Tome of Strengh. To niegłupi pomysł - Arthasem będziemy w końcu dowodzić przez całą kampanię. Kryjówka bandytów znajduje się na południowo-wschodnim krańcu mapy (4a); nie zapomnijcie zabrać łupu (dziennik Ledgera) - i wróćcie na most. Przeczytawszy książkę i uzdrowiwszy naszą armię, ruszamy triumfalnie do miasta, gdzie już rozpoczęła się "orcza" ofensywa. Cóż - trzeba siekać wroga. :) W jednym z zaułków znajdziemy trzech piechurów walczących z najeźdźcami. Z naszą pomocą powinni sobie poradzić i w ramach wdzięczności dołączą do nas. Pozostaje nam już tylko pokonać dowódcę niewolników (cieniaś) i przejść do kolejnej misji.

Misja 2 - Blackrock and Roll

Cele główne:
- wybuduj bazę
- pokonaj Blademastera

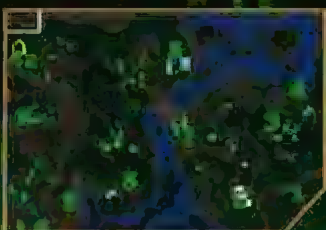
Opcjonalne zadania:
- pokonaj smoka Searinoxa i przynieś jego serce krasnoludom

Na temat budowy bazy w ogóle nie będę się wypowiadał. Warto postawić także kowala,



aby móc ulepszyć wieże. Wówczas w ogóle nie musimy się martwić o obronę bazy, tym bardziej że pomaga nam Uther (10 level!). Dość szybko radzę udać się Arthasem na wschód, gdzie spotkamy krasnoludów (1) polujących na smoka. Otrzymamy kilku strzelców do pomocy i zadanie do wykonania. Idziemy więc na wschód i w jaskini (1a) rozprawiamy się ze smokami. Bierzemy serce Searinoxa i wracamy do krasnoluda - otrzymamy Orb of Fire. Po zbudowaniu dostatecznie dużej armii (6 piechoty i 5 krasnoludów wystarczy) udajemy się na północny wschód, gdzie po krótkim oporze ze strony wroga [illegible] do Blademastera. Zabijamy go i to j[illegible] misji. Punkt umiejętności, zdobyty [illegible] znaczyć na ulepszen[illegible]

Inne miejsca:
- w lokacjach oznaczony[illegible] siedziby gnolli
- nad rzeką (3) żyje kilku [illegible] zabić
- na północnym zachodzie (4) [illegible] obóz ogrów; aby do niego [illegible] wyrąbać drzewa w pobliżu [illegible] (3)
- z bazy orków (5) co jakiś czas ru[illegible] wypady - można ją zniszczyć, aby mieć [illegible] spokój



Misja 3 - Ravages of the Plague

Cele główne:
- sprawdź, co się dzieje z mieszkańcami
- zniszcz spichlerz

Opcjonalne zadania:
- znaleźć fontannę życia
** Arthas i Jaina muszą przeżyć **

Zaraz po rozpoczęciu misji kierujemy się na północ, aż dotrzemy do mostu (2), gdzie dowiemy się, że ten został zniszczony. Musimy się przeprawić mniej bezpieczną drogą. Idąc na zachód, natkniemy się (3) na bandytów mordujących wieśniaków - jako praworządny paladyn pomagamy tym drugim - i ciągniemy na północ. Tamże (4) dowiemy się o fontannie życia, którą powinniśmy znaleźć (znajduje się na północnym zachodzie (4a) i żeby do niej dotrzeć, należy przebić się przez kilka szkieletów). W lokacjach oznaczonych jako (5) przyłączą się do naszej sprawy kolejno: 3 piechurzy, 2 kapłanów oraz moździerz. Bez trudu przebijamy się przez szkielety (pamiętajcie o czarach naszych bohaterów) i po kilku walkach docieramy do Kel'Thuzada, który jako wsparcie ma nawet Abomination. Bydlę ma ponad 1000 HP, ale kupa naszych żołnierzy, wsparta artylerią i żywiołakiem, poradzi sobie bez kłopotów. Niszczymy spichlerz i jesteśmy w misji 4.

Inne miejsca:
- na wschód od miejsca startu znajduje się obóz ogrów (1), których można zabić - dla doświadczenia i przedmiotu
- na samym południowym zachodzie (6) szkieleci łucznicy bronią dobrego przedmiotu

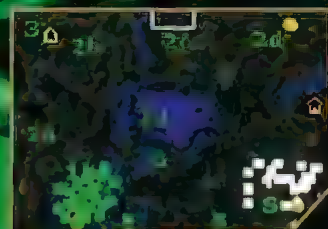


Misja 4 - The Cult of the Damned

Cele główne:
- zbadaj Andorhal
- znajdź i zabij Kel'Thuzada

Kolejna prosta misja, jeżeli dobrze wykorzystamy Jainę i Arthasa. Zaczynamy od standartowego rozbudowania bazy (blacksmith, lumber mill, farmy). W tym czasie produkujemy krasnoludów. Kiedy mamy już oddział 10-12 żołnierzy, uderzamy na północ. Szybko niszczymy niewielką bazę 'undeadów' (1) i mostem kierujemy się na wschód. W mieście (2) niszczymy dwa spichlerze oraz zabijamy ghoule. Na północy (3) czeka nas bardzo trudna walka - 5 abominations to w sumie ponad 5000 HP! Będzie trudno, nie obejdzie się bez strat. Użyjcie przedmiotów, które macie. Kel'Thuzad nie stanowi najmniejszego problemu i zostanie zgnieciony jak pchła.

Inne miejsca:
- w centrum miasta (2) znajduje się klatka; w środku siedzi niegroźny ghoul Timmy - ma on jednak dość przydatny pierścień, dlatego trzeba ulżyć jego cierpieniom :)
- na planszy znajduje się kilka obozów rozmaitych potworów (4); można znaleźć tam ciekawe przedmioty



Misja 5 - March of the Scourge

Cele główne:
- bronić Hearthglen przez 30 minut (do czasu powrotu Uthera)

Opcjonalne zadanie:
- powstrzymać [illegible]

Dość trudna misja w porównaniu z tym co przeżyliśmy [illegible]. Jak najszybciej wybuduj kilku chłopów - niech zajmą się zbieractwem (złoto, drewno). Na mapie znajdują się dwie bazy undead'ów i atak nie ma racji bytu. Po prostu trzeba przeżyć i czekać na posiłki. Kiedy zbudujesz 5 krasnoludów, wybierz ich i poślij z Arthasem [illegible] (kolejno 2d, 2c, 2b, 2a). Bez trudu [illegible] skup się na zarażonych [illegible] i nekromantach (tych ostatnich [illegible] Holy Light). Teraz wróć do bazy i broń się. [illegible] około jednostek [illegible] 70 [illegible] (nie więcej) - tych którzy [illegible] nowymi. Wymyśl wszystkie ulepszenia [illegible] oręży na krasnoludach i [illegible] 2-3 kapłanów (leczą). Przydziel 2 peasantów do naprawiania budynków (wież) i dobuduj przy dwóch zachodnich wejściach do miasta cannon tower (nie żałuj pieniędzy na ich budowę - jak masz kasę - buduj więcej). Tak ufortyfikowana baza powinna się bez problemu obronić.

Inne miejsca:
- na północnym zachodzie (3), niedaleko fontanny życia osiedliła się grupa ogrów - możesz ich odesłać do krainy wiecznych łowów w zamian za doświadczenie i przedmiot
- niedaleko Hearthglen (4) przyłączy się do ciebie 3 footmanów
- koło lokacji (5) znajduje się kilku zarażonych chłopów - do ostrzału
- w klatce (6) przetrzymywany jest chłop, który po uwolnieniu da ci przedmiot (ryzykowna misja)

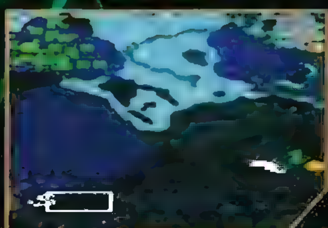


Misja 6 - The Culling

Cele główne:
- zabić 100 mieszkańców przed Mal'Ganisem

Misja wydaje się trudna, ale to tylko pozory. Od razu zaznaczamy Arthasa i dwóch rycerzy, których mamy na początku - i kierujemy się do centrum miasta (3b). W tym czasie budujemy kowala i produkujemy 6 krasnoludów (a także ulepszamy pancerze, broń itd.). Kiedy pierwsza grupa (Arthas i rycerze) wykonuje operację "rzeźnia w mieście" :) - czas na drugą - kierujemy ją na południe (3d). Możemy ubić Mal'Ganisa (słabiutki!) celem zdobycia pokaźnej liczby XP. Dysponując dwiema grupami, poradzimy sobie bez trudu. Sporadycznie fioletowi "undeadzi" będą przysyłać wojska z własnej bazy (1). Ataki te są jednak słabe, zaś baza dobrze ufortyfikowana, zatem nie opłaca się jej atakować.

Inne miejsca:
- w mieście znajduje się ZOO (2), gdzie można zabić kilka potworów



Misja 7 - The Shores of Northend

Cele główne:
- znajdź kopalnię złota
- zniszcz bazę Mal'Ganisa
Arthas musi przeżyć

Opcjonalne zadania:
- pomóż krasnoludom

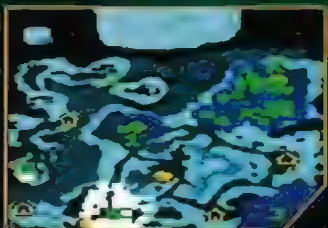
Początek jak zwykle łatwy. Wędrujemy, niszcząc pojedyncze (lub w małych grupach) potwory zamieszkujące planszę. Nic prostszego. Kiedy dojdziemy do kopalni (1), przyłączy się do nas nowy bohater (mountain king) i poprosi o pomoc. Musimy się szybko rozbudować, bo wkrótce nastąpi pierwszy poważny atak - 5 gargoili. Kiedy rozwiniemy armię do standartowego poziomu (12 strzelców + 3 lub 4 możdzierze), czas na atak. Najpierw odbijmy oblężonych krasnoludów (2), za co te przyłączą się do nas. Baza Mal'ganisa (K) jest słabo chroniona - w pierwszej kolejności eliminujemy wieżyczki, town center, gargulce i nekromantów. Oczywiście posuwamy się stopniowo, oczyszczając wszystko dookoła. Jak można się było domyślić - demona nie było w bazie...



Misja 8 - Dissension7

Cele główne:
- zniszczyć 5 statków w 25 minut

Misja bardzo rolpleyowa. Mamy sporo czasu, zatem bądźcie ostrożni. Wszystkie statki zaznaczono na mapce czerwonym [x]. Po pokonaniu dwóch pierwszych (trzeba przyznać - słabych) grup zauważycie zapewne, jaką taktykę należy przyjąć. Bohaterowie bronią możdzierzy, które są w tej misji kluczowe. Pierwsze poważne zgrupowanie wroga (1) znajduje się nieco na południe od obozu najemników (nie muszę chyba wspominać, że należy zatrudnić drobne posiłki). Spokojnie prowadzimy ostrzał artyleryjski, podczas gdy reszta armii likwiduje nadciągających nieumarłych. Niszczymy pierwszy statek - i dalej na południe. Wkrótce docieramy do kolejnego statku i obozu. Wiadomo - posiłki (na maksa) i zatopienie okrętu. Tym razem udajemy się na północ jedyną możliwą drogą. Krasnoludy niszczą las (attack ground) oraz statek, po czym zatrudniamy kilku ice troll traperów. Ci bowiem potrafią złapać w sieć smoki, które z kolei niszczymy bohaterami i resztą armii (powinniście dostać level upy). Teraz czeka nas przeprawa przez obwarowany teren (2). W sklepie nabywamy amulet of recall, rzucamy czar tarczy (Arthas) i "legalnie" :) wędrujemy kanionem (tylko Arthasem ołkoz). Kiedy dotrzemy do statku, przywołujemy resztę bandy... eee... armii. Na dalszej drodze stanie kilku nekromantów - tak kochają śmierć, więc dostaną ją w prezencie! Byle szybko, zanim przywołają kupę szkieletów. Ostatnia walka (3) jest dość trudna, ale w końcu mamy Arthasa ze zdolnością wskrzeszania. Niszczymy ostatni statek - przed nami już ostatnia misja...



Misja 9 - Frostmourne

Cele główne:
- znajdź Frostmourne'a
- zniszcz bazę Mal'Ganisa

Wydawać by się mogło, że ostatnia misja kampanii będzie bardzo trudna. Nic bardziej mylnego - jest to jedna z łatwiejszych misji w całej grze! Zaczynamy podzieleni na dwa obozy - bazę i bohaterów. Ci ostatni wyruszają w poszukiwaniu legendarnego miecza i właśnie nimi zajmiemy się w pierwszej kolejności. Udajemy się na północ, po drodze eliminując każdego przeciwnika. Koniec końców dotrzemy do miejsca, gdzie znajduje się miecz (2). Strzeże go potężny wojownik (2000 HP) z pomagierami - tu trzeba użyć głowy. :) Wpadamy tam Arthasem (z włączoną tarczą) oraz Muradinem (jako avatarem). Co jakiś czas rzucamy też czar nazwany przeze mnie po prostu "młotek". Strzelcy wspomagają nas z dystansu. Po zabiciu wojownika krótka scenka (chlip, chlip, szkoda Moradina, dobry był herbatnik). :) W tym czasie rozbudowaliśmy nieco bazę (koncentrujmy się na ulepszeniach gryfów) i odparliśmy pewnie ze dwa ataki wroga. Teraz, kiedy jest już z nami Arthas (popatrzcie, jaki damage zadaje!), możemy ruszyć na wroga. 7-8 gryfów wystarczy. Kierujemy się na północ i docieramy do małej bazy undeadów (1). Zrównajcie ją z ziemią. Czas ostatecznie zniszczyć (czy aby na pewno?) Mal'Ganisa. Stopniowo wędrujemy na północny wschód, ciągle niszcząc budynki i jednostki wroga. W bazie cały czas produkujemy nowe gryfy i rzucamy je do boju. Komputer w końcu ulegnie presji naszych wojsk (uważajcie na Mal'Ganisa, bo, skubaniec, dobry jest). Po zniszczeniu ostatniego budynku możecie się pożegnać z Arthasem - jak się okaże, nie na długo...

Inne miejsca:
- na wschód od naszej bazy (3) znajduje się liczne zgrupowanie truposzy; sęk w tym, że ci są strasznie apatyczni; kiedy rozgrywałem tę misję (dwa razy), zaatakowali mnie tylko raz i to kilkoma ghoulami; nie ma co zawracać sobie nimi głowy
- pamiętajcie o ulepszeniu młotków dla jeźdźców gryfów
- być może Mal'Ganis zaatakuje waszą bazę - bardzo dobrze - szybciej się go pozbędziecie; jednak i tak musicie zniszczyć lokację (K)

UNDEAD CAMPAIGN - Path of the Damned

I can see the undead people
Trudno napisać o taktyce "undeadów". Zanim będziemy mieli dostęp do naprawdę dobrych jednostek (Abomination, Frost Wyrm), kampania będzie się miała ku końcowi. Może zatem co nieco o sposobie gry w Custom Game - na początek radzę inwestować w crypt friendy, potem zaś w abomination i meat wagony. Nie ma sensu budować frost wyrmów, gdyż pochłaniają za dużo jedzenia, a są stosunkowo słabe. Jako bohaterowie w ogóle nie sprawdzają się licze (hm... liczowie?), podstawą powinien być dreadlord ze swoją wampirzą aurą.



Misja 1 - Trudging through the Ashes

Cele główne:
- znaleźć 20 akolytów

Opcjonalne zadania:
- znaleźć cmentarz

Najnudniejsza misja w grze! Czułem się jak w jakimś Commandos. :(Nie da się dokładnie opisać, jak przejść tę misję - należy zastosować tu metodę prób i błędów (bardzo pomocny jest cień) i znaleźć akolytów. Na mapce zaznaczono ich jako czerwone kropki. Zdrajca Arthas ma podobną umiejętność do leczenia (choć ta jest IMO lepsza). Z ważniejszych rzeczy wspomnę tylko, że do miasta nie wjeżdżamy główną bramą, tylko dostajemy się tam brodem rzeki (1). Cmentarz znajduje się niemal w centrum miasta (3). Jeden z akolitów został porwany przez bandytów i jest przetrzymywany w ich obozie (4). Radzę nie wszczynać walk, tylko spokojnie i cichutko zebrać wszystkich.

Inne miejsca:
- w centrum miasta (2) grupa chłopów ogląda pojedynek pięściarski Tylera i Roberta; dla fanów filmu "Fight Club" wszystko powinno być jasne :)



Misja 2 - Digging Up the Dead

Cele główne:
- dotrzeć do prochów Kel'Thuzada
- pokonać 3 paladynów
- zdobyć urnę króla Terenasa

Bardzo ciekawa misja. Dużo akcji, dużo sekretów... Zaczynamy i od razu ruszamy na wschód. W pierwszej linii Arthas i ghoule, dalej artyleria. Bez kłopotów przebijamy się przez kolejnych wrogów (uwaga - upierdliwy, bo leczący innych, paladyn; od niego trzeba zacząć rzeź) i docieramy do cmentarza (k). Wówczas rozpoczyna się druga część misji. Zaczynamy od rozbudowania bazy - polecam zaczekać z atakiem, gdyż ludzie stawiają nad wyraz silny opór. Rogatki miasta (2) bronione są przez paladyna na czwartym poziomie. Potem jest już trudniej - napotykamy bohatera na 5 (5) i 10 poziomie (6). Ten ostatni to sam Uther (może pamięta-

cie go z misji odgrywanych ludźmi). Dodatkowo mają jakie takie wsparcie i tanio skóry nie sprzedadzą. Zaczynają się schody. Jako że nie możemy budować dobrych jednostek (tylko ghoule i meat wagony), należy skupić się na ilości. 10 trupożerców i 5 wagonów w zupełności wystarczy jako pierwsza fala. Po zabiciu pierwszego paladyna - odczekajcie, wyleczcie jednostki, zbudujcie posiłki - i dalej na wroga. Pamiętajcie jednak, że Arthas to straszny leszcz i uważajcie na niego (łatwo mu się umiera). Pokonanie Uthera jest okropnie żmudne, szczególnie gdy rzuci na siebie czar tarczy. Siedem wagonów to dla niego małe piwo! Proponuję, by zagrać z nim w "głupiego Uthera" - rozstawić mięsorzuty (hm... dziwne słowo) ;) po dwóch stronach i strzelać (a także nawalać Arthasem). To powinno dać upragniony rezultat.

Inne miejsca:
- kilka potworów do zabicia w lokacjach oznaczonych jako (8)
- na południu planszy (7) znajdziemy naszego zniecierpliwionego przełożonego, który zabija ludzi
- na zachód (3) od miejsca zabicia pierwszego paladyna możemy wyrąbać drzewa i po przejściu tam jakąś jednostką dostaniemy wiadomość o odkryciu sekretnego miejsca - pojawi się (na moment) obrazek pandy
- na płaskowyżu, na północ od naszej bazy (4), po wyrąbaniu drzew możemy skierować się na zachód aż do polany (4a), na której spotkamy dwóch... sasquachy (amerykański odpowiednik wielkiej stopy... chyba); zobaczymy wówczas śmieszną scenkę :)

Misja 3 - Into the Realm Eternal

Cele główne:
- zniszczyć niebieską bazę

Kolejna nieciekawa (ba! nudna nawet) misja. Do naszej dyspozycji oddano znowu tylko najsłabsze stwory, więc trzeba zalać przeciwnika ich ilością. Po wybudowaniu dostatecznie dużej armii (11 ghouli, 5 nekromantów i 5 wagonów) ruszamy na południe. Niszczymy drzewa - wkrótce czeka nas pierwsze starcie. Elfia wioska (1) jest sporych rozmiarów, a w jej arsenale znajdują się wieże, łucznicy, czarodziejki. Nie będzie łatwo - ciągle produkujcie jednostki i uzupełniajcie starty. Po spaleniu wioski ruszamy na południowy wschód i docieramy do niewielkiego obozowiska (2). Niszczymy je i przygotowujemy się do ostatniej ofensywy. Nasz cel - baza niebieskich (K); ta jest dobrze ufortyfikowana: mnóstwo wież, łuczników, nawet balista. Sporo się nakląłem i zdobywałem ja w dwóch fazach. W pierwszej kolejności zniszczcie jednostki przy wjeździe do bazy. Uważajcie, aby ghoule nie wpadały w głąb bazy, bo szybko zostaną zmiecione przez wieże. Kiedy już wróg będzie osłabiony, zaatakujcie wieże i budynki. Sukces murowany.

Inne miejsca:
- na mapie są jeszcze dwie inne bazy elfów (3), ale te są niegroźne
- oczywiście można znaleźć też kilku mieszkańców lasu do zarżnięcia (4)

Misja 4 - Key of the three moons

Cele główne:
- zdobyć trzy księżycowe kryształy (mooncrysals)
- dotrzeć z kluczem do bramy

Tym razem będzie prościutko. Do dyspozycji otrzymaliśmy crypt fiendy i właśnie z nimi (oraz resztą wojska) udajemy się na południe.

Wkrótce napotkamy małą grupę (bodajże dwóch) dragon hawków (1). Tych niszczymy i w miejscu tym stawiamy naszą bazę. Na wschodzie dołączą do nas dwa zeppeliny. Na razie rozbudowujemy bazę, ulepszamy pancerze itd. Docelową armią jest 10 pajęczaków oraz kilka meat wagonów. Kiedy już je mamy, transportujemy armię na wschód (2). Pierwsza bitwa nie pozostawi wrogowi żadnych złudzeń - baza zostanie spalona, a Arthas zdobędzie pierwszy kryształ. Leczymy rannych i przygotowujemy się do kolejnego najazdu. Przechodzimy przez bramę (2a) i lądujemy w samym środku bazy przeciwnika (3). Szybko robimy porządek z elfami - i znów czas na leczenie (to chyba jest dla was oczywiste?). Do zniszczenia mamy jeszcze dwie lokacje (3a i 3b). Szczególnie ta na północnym zachodzie (3b) będzie stawiała spory opór. Armia, jaką mamy, jest naprawdę potężna i zgniecie wroga jak robaka. Gdy zdobędziemy już trzy kryształy, wsiadamy do zeppelinów i udajemy się do bramy (4). Proponuje, by podejść od strony wcześniej zniszczonej bazy (3a). Kiedy tylko Arthas stanie przed bramą, misja zostanie wykonana.

Misja 5 - The Fall Of Silvermoon

Cele główne:
- pokonać strażników Sunwella

Opcjonalne zadania:
- zniszczyć bazę Sylvanas
- powstrzymać posłańców

Zaraz po rozpoczęciu misji komputer przypuści niewielki atak z północy (kilka wojsk) - bądźcie nań przygotowani. Zaczynamy standartowo - rozbudowa bazy i tworzenie armii. Kiedy mamy już kilka wagonów oraz dziesięć crypt fiendów - ruszamy na zachód (1). Po zniszczeniu bazy niebieskich (zaskakująco łatwe zadanie, pamiętajcie żeby nie szarżować, tylko niszczyć wioskę powoli) uznajemy, że wykonaliśmy oba poboczne questy i do dyspozycji otrzymujemy nowe wojsko - banshee. Wydaje mi się ono mało przydatne, gdyż w wirze walki nie ma czasu na rzucanie czarów, ale cóż - to kwestia stylu gry. Zanim zaatakujemy z tego miasta, wysyłany będzie posłaniec. Nasze siły szybkiego reagowania (gargoile, które dostaliśmy na początku) powinny prędko dotrzeć i zmieść z powierzchni ziemi każdego elfa, jaki biegnie po posiłki (jedna z dróg 2a, 2b lub 2c). Pokonanie strażników Sunwella to zupełnie inna bajka. Bronią go cztery granitowe golemy (łącznie 6000 HP), zadające jednym uderzeniem prawie 70 obrażeń - każdy. Potrzeba będzie naprawdę potężnej armii. 10 fiendów, kilka meat wagonów i gargoile to rozsądna ilość. Atakujemy od wschodu (3), stopniowo kierując się do celu (K). Tuż przed ostateczną walką musimy uzdrowić rannych itd. Kiedy ostatni golem polegnie, jesteśmy w szóstej misji.

Misja 6 - Blackrock & Roll, Too!

Cele główne:
- dotrzeć do bramy międzywymiarowej

Opcjonalne zadania:
- pokonać 5 orków - bohaterów

Misja wydaje się łatwa, ale z czasem przestajemy tak myśleć. Zaraz po rozpoczęciu gry zaatakuje nas grupa orków, mimo to powinniśmy sobie poradzić. Z północy i wschodu regularnie nastąpią ataki orków. Dość groźne, czasem będą mieli w swych szeregach samobójcze oddziały goblinów. W tej misji zastosujemy nietypową taktykę, bowiem głównie będziemy się bronić. Na początku, po odparciu pierwszego ataku, rozpoczynamy rozbudowę bazy, zaś wszystkimi wojskami (poza ghoulami zbierającymi drzewo) ruszamy na zachód do pierwszej siedziby wroga (1). Ta jest słabo broniona, więc nie powinniśmy mieć żadnych problemów: na ruiny szybko sprowadzamy akolitów i budujemy drugą bazę. Mając tak duże przychody (dwie kopalnie), zaczynamy inwestować w defensywę. Na atakowanych obrzeżach pierwszej bazy musi znajdować się MNÓSTWO wież. W tym czasie w obu naszych wioskach budujemy frost wyrmy. Docelowa liczba to 10. W sumie wykorzystamy cały zapas jedzenia. Resztę jednostek posyłamy na misje samobójcze. Oczywiście wymyślamy wszystkie ulepszenia dla naszych robaczków. :) Mając już tak potężną armię, atakujemy - kolejno - bazy wroga (2, 3 i 4). Oczywiście po każdej udanej szarży uzupełniamy straty i leczymy rannych. Przed ostatnią potyczką radzę zebrać trochę złota (jakieś 2000). Czerwone orki (5) mają bowiem na usługach smoki, bardzo dobrego bohatera (z irytującym mirror image) - możecie ponieść straty. Cały czas nowe wyrmy posyłajcie na pole bitwy. Przeciwników wskrzeszajcie Arthasem i wykorzystujcie death & decay Kel'Thuzada. Z czasem zniszczycie wroga. Aha! Wszystkie księgi czytajcie oczywiście z pomocą Arthasa!

Inne miejsca:
- na planszy znajdują się dwa skupiska czerwonych smoków (6); chętni mogą je zaatakować, choć trzeba mieć naprawdę silną armię (najlepiej frost wyrmy)

Misja 7 - The Siege of Dalaran

Cele główne:
- zabić 3 arcymagów

Łatwa misja, jeżeli odpowiednio ją rozegracie. W pierwszej kolejności ZAWSZE niszczcie bohaterów. Ci właśnie podtrzymują aury, a poza tym mają dość potężne czary. Pierwszy wróg (zanim zaatakujecie - standardowa rozbudowa bazy) znajduje się zaraz przy bramie (1). Wpadamy tam naszymi bohaterami i rzucamy czary ofensywne. Wróg szybko padnie, a my wprowadzamy resztę wojsk i robimy jatkę. Na zachód od tego miejsca znajduje się baza komputera (2). Wykorzystujemy nową mieszankę wojsk: meat wagony + abominations. Te ostatnie pełnią rolę gwardii wagonów. Wykorzystujcie Arthasa i Kel'Thuzada - mają naprawdę potężne czary. Można tam wysłać kilku akolitów i zbudować bazę - będzie nam dużo łatwiej uzupełniać straty. Na północy (3) przebywa kolejny mag. Podobnie jak poprzedniego, wykańczamy go czarami (death coil, frost nova, death&decay), a następnie wpadamy tam całą armią. Ruszamy w kierunku wschodnim - natykamy się na kolejną placówkę wroga (4). Postępujemy z nią podobnie jak z poprzednią i leczymy jednostki przed ostatecznym starciem. Zanim do niego dojdzie, robimy szybki wypad na północ (5) i odbijamy stwory z klatek. Ruszamy nimi jako zwiad i w pierwszej kolejności niszczymy zasieki (niesamowicie upierdliwe). Proponuję zapisać stan gry, gdyż to, co [illegible] teraz wydarzy, w dużej mierze jest loter[illegible] ataku rzucamy wszystkie siły - ostatni [illegible] (K) ma 725 HP i świetną obronę. T[illegible] atakujemy - aura jest naprawdę siln[illegible] ghoule - zabija pra[illegible] thas i Kel'Thuzad szyb[illegible] wiu. Z pomocą śmierci p[illegible]o się [illegible] nie - "odpamiętajcie" i [illegible]ujcie [illegible] (może dodatkowe siły pomogą?). [illegible] tylko dwie misje...

Inne miejsca:
- co jakiś czas można spotkać klatki, [illegible] przetrzymywane są potwory, [illegible] przyłączą się do nas

Misja 8 - Under the Burning Sky

Cele główne:
- Kel'Thuzad musi przeżyć 30 minut

Opcjonalne zadania:
- zdobyć miny

Zacznę od końca - miny znajdują się na zachód od naszej bazy (4) i ich używanie naprawdę niewiele pomaga; zatem - wasz wybór. Jeżeli macie czas - droga wolna, ja poradziłem sobie bez nich. No nic - czas zacząć grę. Pół godziny to niby mało, ale jak przyjdzie co do czego, czas się będzie ciągnął i ciągnął. Co chwilę będziemy dostawać posiłki (piekielne ogary oraz infernale) - rozstawcie je dobrze, przydadzą się na pewno. Kel'Thuzad musi być chroniony z każdej strony 4-6 wieżami, dwoma meat wagonami oraz crypt fiendami lub abomination. Bez tego szybko padnie. Jeżeli nie macie złota, możecie zbudować jeszcze jedną kopalnię (5); istnieje jednak ryzyko, że komp zauważy ją i zniszczy. Cały czas naprawiajcie urządzenia i ulepszajcie jednostki. Jakieś 10 minut przed końcem zabijcie wszystkie własne cienie - nie stanowią wielkiego pożytku, a zabierają cenne jedzenie. Cztery minuty przed końcem przygotujcie się - nastąpi ostateczny atak. Z każdej strony napłynie multum jednostek (rycerze, strzelcy, piechota, moździerze, gryfy). U mnie akurat mijał czas, kiedy zdołali przełamać umocnienia i rozpoczęli ostrzał lica, jednak Kel'Thuzad ma aż 725 HP oraz mocny pancerz (zadziwił mnie - przyjął centralnie trzy moździerze i stracił tylko 30 HP!). Możecie się rozkoszować kolejnym filmem i pożegnać z Lordaeronem i Arthasem (chyba nie na zawsze...).

Inne miejsca:
- na planszy są trzy bazy (1, 2, 3), ale nie macie z nimi żadnych szans, zatem nawet nie próbujcie szarżować

ORC CAMPAIGN - The Invasion of Kalimdor

Me not THAT kind of orc!
Lok Tar Ogar wojownicy. Poniżej solucja do kampanii mojej ulubionej rasy. Najpierw jednak słów kilka o taktyce. Do ataku zawsze przystępuję, mając jakieś 10 gruntów, kilku raiderów (do jednostek powietrznych), z 2-3 kodo beasty, które bębnami wspierają wojowników i zjadają co bardziej upierdliwych przeciwników oraz ze dwie katapulty jako artylerię. I nie ma mocnych. :) Taureni są nieźli, ale pochłaniają ogromne ilości jedzenia.



Misja 1 - Landfall

Cele główne:
- zbadaj, co się stało z pozostałymi statkami
- ochroń Cairne'a i jego wioskę
** Thrall i Cairne muszą przeżyć **

Klasyczna misja z cyklu "dojdź do...". Najpierw wędrujemy na północ (1) i zabijamy małe grupki przeciwników (efektywnie wykorzystujcie później zdobyte healing wards). Pierwsze posiłki otrzymamy po krótkim marszu (2) - dwa trolle; w chwilę potem grunt i dwa kolejne trolle. Idąc wzdłuż wąwozu, natkniemy się na słabo bronioną fontannę życia - odbijcie ją, wyleczcie się, i dalej w drogę. Następnych kompanów spotkamy na południu (3), lecz rozmowę z nimi przerwie szarża centaurów. Wybijcie ich do nogi i po obejrzeniu cut-scenki gnajcie do wioski taurenów (K). Tam przyjdzie wam odeprzeć trzy fale ataków. Healing wards są baaaardzo przydatne - pamiętajcie, że nie możecie stracić Thraala oraz Cairne'a.

Inne miejsca:

- na południu (4) znajduje się słabo broniony health stone



Misja 2 - The Long March

Cele główne:
- dotrzeć do trzech fontann
- chronić karawanę (czyli kodo beast) - muszą przeżyć co najmniej dwie
** Thrall i Cairne muszą przeżyć **

Banalna misja, zatem będę się streszczał. Karawanę prowadzimy jedyną słuszną drogą - nie próbujcie odgrywać chojraków i wyrywać się do przodu, bo centaury mają dziwny zwyczaj atakowania od tyłu, a są szybcy. Przy pierwszej oazie (1) przyłączą się posiłki, kolejne przy sklepie (2) - tam kupcie lecznicze papiery. ;) W drodze do następnej oazy musicie pokonać harpie - niech jeźdźcy złapią je w sieci, a wtedy reszta armii zamieni je na mielonkę. Przy drugiej fontannie (3) dołączą katapulty i misja zacznie przypominać jedną z misji ludzi (tę od niszczenia statków). Tak doświadczeni wojownicy jak wy z pewnością dojdą do ostatniej oazy (K).



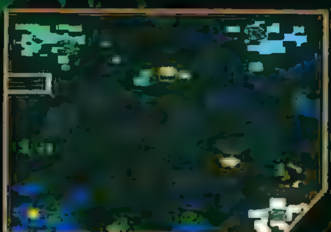
Misja 3 - Cry of the Warsong

Cele główne:
- zbudować bazę
- doprowadzić do niej dwa zeppeliny

Opcjonalne zadania:
- pokonać ludzi

Męczyłem i męczyłem się nad tą misją, ponieważ nie pomyślałem. Za wszelką cenę chciałem zniszczyć ludzi, a to nic nie dawało. A wystarczy zaatakować bazę na północy (5): standardowe siły, opisane na początku, poradzą sobie z tym bez problemu. Następnie dwie paczki centaurów oraz harpie do ubicia, i misja skończona - odpowiednio pokierowane zeppeliny dotrą do bazy. Jeżeli nie "czujecie" jeszcze gry orkami, zniszczcie bazy przeciwników, co da wam sporo doświadczenia (wam, a nie Thrallowi). :)

Inne miejsca:
- zaraz po rozpoczęciu gry przeciw wam staną cztery bazy wroga (2, 3, 4, 5), bo Grom (1) stwierdził, że musi walczyć z ludźmi; cóż, starość nie radość



Misja 4 - The Spirits of Ashenvale

Cele główne:
- zebrać 15 000 drewna

Opcjonalne zadania:

- zabić wodza Furbolgów
- zniszczyć drzewa życia

Pamiętajcie o celu misji - 15 000 to sporo, ale zbierze się to szybko. Zanim rozbijemy drogę na zachód, radzę ściąć wszystkie drzewa w okolicy. Potem wyruszamy w szeroki świat, na północny zachód. Tam znajduje się mała (bodaj 9000) kopalnia złota. Mimo to wystarczy. Na wschodzie (1) otrzymamy zadanie, które musimy wykonać, jeżeli nie chcemy grać przez tydzień. :) Szef furbolgów znajduje się na przeciwległym krańcu mapy (1a) i bydlak ma 1500 HP oraz niezłą świtę, a do tego czary. Dobra ekipa szybko go rozłoży (wykorzystujcie możliwość "rozmnażania" Groma), a w nagrodę dostaniemy dwa shreddery i będziemy mogli kupować kolejne (proponuję zaopatrzyć się w jeszcze 3). Co jakiś czas elfy wyślą przeciw nam małe grupki (im więcej czasu minie, tym będą większe), ale dwie, może trzy wieżyczki w bazie ochronią nas przed nimi. Warto zniszczyć dwie niewielkie bazy elfów (2), każda jest bowiem warta 3000 drewna! Po 25 minutach będzie już po wszystkim.

Inne miejsca:
- na południu (4) znajduje się kopalnia, jednak nie warto jej zdobywać, bowiem wówczas elfy nie dadzą nam spokoju i po prostu wysiłek nie zwróci się
- trzy pozostałe bazy elfów (3) są mocno ufortyfikowane i ich zdobycie jest bardzo trudne; oczywiście nie niemożliwe, ale po co walczyć, jeżeli nie musimy...



Misja 5 - The Hunter of Shadows

Cele główne:
- dotrzeć Gromem do fontanny
- zabić Cenariusa

Jeżeli przeżyjecie pierwszą falę ataku, później będzie łatwo. Wszystkich peonów z bazy na zachodzie rzeki wycofajcie na drugą stronę - zginęliby, a tak zaoszczędzicie parę groszy na ich produkcji. Atak nastąpi w kilka chwil po doszczętnym zniszczeniu naszych baz - z każdej strony nadejdzie mnóstwo wojsk. Bez strat się nie obędzie. Produkujcie tyle wojsk, ile macie kasy. Naprawiajcie niszczone budynki, a nowych rekrutów od razu wysyłajcie na front. Kiedy walki ucichną, będzie czas na przegrupowanie. Musicie się nauczyć jednoczesnej obrony i ataku, bowiem część armii ruszy na północ w poszukiwaniu fontanny, zaś reszta zostanie, by pilnować bazy nieustannie najeżdżanej przez elfy. Ekspedycja wysłana do fontanny nie musi być silna. Ot, 2 katapulty, kilka gruntów, kodo beast i Grom (z cudowną umiejętnością bladestorm). Na północy (3) pierwsza poważna bitwa - z furbolgami. Odpocznijcie, uzdrówcie rannych - i jazda na zachód. Teleportu (4) broni kilku satyrów, ale puszczony w ich środek Grom (z Bladestormem) poradzi sobie sam. W drodze kilka mniejszych bitew - aż wreszcie nasze oczy ujrzą fontannę (5). Silny opór (znowu bladestorm!) nie powstrzyma nas przed wypiciem zatrutej wody. Pora wrócić do bazy i pokonać Cenariusa. W tym czasie (kiedy trwa powyżej opisana wyprawa) ciągle umacniamy bazę, ulepszamy jednostki oraz budujemy nowe. Atak przypuszczamy na bazę południową (1), po jakimś czasie z północy przybędzie Cenarius - pod naporem nowej, silniejszej armii (orki chaosu mają znacznie więcej HP) polegnie, a nam pozostanie tylko się cieszyć. Jedna z trudniejszych misji tej kampanii za nami.

Inne miejsca:
- na planszy są jeszcze dwie bazy komputera (2); ta na południu (1) jest najsłabsza



Misja 6 - Where Wyverns Dare

Cele główne:
- pokonać ludzi (niebieskich)

Opcjonalne zadania:
- oczyścić fontannę
- uwolnić wywerny

Zaczynamy od standardowej rozbudowy bazy. Co jakiś czas z północy przybywać będą ludzie (najczęściej desanty zeppelinami w środku naszej wioski), ale te nie stanowią zagrożenia. Na wschodzie (1) znajduje się zatruta fontanna, a klucz-glyf do jej oczyszczenia dzierży dowódca centaurów (1a). Misja nie jest warta, by ją wykonywać; przygotowano ją dla chętnych, by zdobyć tylko doświadczenie. W centrum planszy (2) można nabyć goblińskie Sheddery, które bardzo efektywnie zbierają drewno. Droga do wywernów nie jest prosta, ale przypomina wcześniejsze misje (walka, odpoczynek, znowu walka itd.). Kiedy odbijemy już więźniów, budujemy jeszcze 2-3 i niszczymy obronę powietrzną (gryfy) bazy niebieskich. Potem desant za pomocą zeppeli-nów i to, co dobrze już znamy - rzeź niewiniątek. :) Uff! Koniec, jeszcze tylko dwie misje.

Inne miejsca:
- na planszy jest jeszcze jedna baza ludzi (4), jednak jej zniszczenie nie jest do szczęścia potrzebne

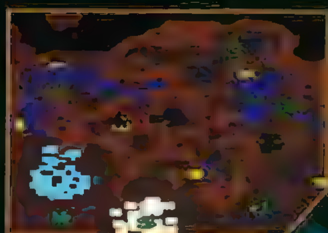


Misja 7 - The Oracle

Cele główne:
- znaleźć Gemstone'a
- znaleźć serce Aszune
- dotrzeć do wyroczni
Thrall i Cairne muszą przeżyć

Klasyczna misja. Nie będę was prowadził za rączkę - przypomnę tylko: dużo postojów regeneracyjnych (szczególnie podczas gry Taureniami). Efektywnie wykorzystujcie wszystkie zdobyte pergaminy i napoje, a ukończycie misję. Nie włączajcie się w walki jednostek, tylko czekajcie i niszczcie osłabionego zwycięzcę.

Inne miejsca:
- klucz zdobyty w pobliżu pierwszej bramy (1) otwiera drzwi nieco na północy, a tam można znaleźć cudowna crown of kings (+5 do wszystkich atrybutów!)
- do Aszune (2) należy dostarczyć zarówno Gemstone, jak i serce Aszune
- kolejny dowcip Blizzarda: na południu planszy (3) znajdziecie stwora pożerającego grzyby (nazwanego Hungry Hungry Lizard: nawiązanie do staroeńkiej gry Hungry Hungry Hippos); gdy pożre wszystkie grzybki, wybuchnie, zaś my możemy podnieść porzucony przedmiot (roztaczający aurę dającą +1 do pancerza)
- w walce o Gemstone'a (4) bardzo przyda się zdolność Cairne'a - war stomp



Misja 8 - By Demons Be Driven

Cele główne:
- uwięzić Groma w kamieniu dusz i doprowadzić do Jainy

Jestem zaskoczony. Ostatnia misja okazała się znacznie łatwiejsza niż szereg poprzednich. Jak najszybciej postarajcie się zdobyć laboratorium (1) goblina wynalazcy (shreddery). Ufortyfikujcie bazę (przy każdym wejściu jeszcze 2 wieżyczki), gdyż co jakiś czas z nieba spadać będą infernale (jeden taki bydlak ma 1500 HP). O ludzi się nie martwcie, poradzą sobie doskonale, ale na ich pomoc także nie macie co liczyć. Kiedy uzbieracie siły takie jak opisane we wstępie do tej kampanii, czas ruszyć na ratunek Gromowi. Atakujemy od wschodu. Najpierw idziemy do laboratorium (1), by od południa uderzyć na bazę orków chaosu (2). Budynki starajcie się zniszczyć z dystansu, ponieważ powoduje to obrażenia. Grom jest dobrze, ale głupio broniony. Stosujemy taktykę ataku etapami - najpierw wywabiamy część obrońców i zarzynamy ich, potem kolejnych itd. Doprowadzenie Groma na miejsce ceremonii to tylko formalność. Moim zdaniem, zbyt łatwa ta ostatnia misja.

Inne miejsca:
- druga baza orków (4) skupi się na walce z ludźmi, więc zignorujcie ją

NIGHT ELF CAMPAIGN - ETERNITY'S END

Frisby... Anyone?
Nie mogę się jakoś przekonać do elfów. Są IMO najsłabszą rasą w grze. Nie ma tutaj idealnej armii, tym bardziej że znaczna część misji przypomina RPG (dojdź do miejsca X). Jeżeli chcecie inwestować w łuczniczki, optymalną liczbą jest aż 20 tych jednostek.



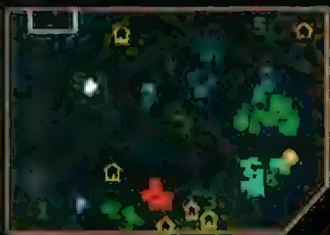
Misja 1 - Enemies at the Gate

Cele główne:
- zbuduj bazę
- pokonaj paladyna

Opcjonalne zadania:
- pomóż furbolgom

Rozbudowa bazy - wiadomo. Kiedy wybudujecie około 20 łucznicze wieże, można wyruszyć. Najpierw na południe (1), tam właśnie spotkamy furbolgów, którzy poproszą o pomoc. Można ich znaleźć w lokacjach oznaczonych na mapce jako (2) - w nagrodę otrzymamy kilka "misków" do pomocy. Ruszamy na zachód, aby wypełnić główne zadanie. Po drodze natkniemy się na obóz ludzi (4), którzy są idealnym kandydatem, [illegible] zapominajcie podczas ataku [illegible]. Głównym celem jest paladyn (prawie 1000 HP, 6 poziom). Ogień dwudziestu łuczniczek zabije go w ciągu 3-4 serii (łatwo obliczyć, że trafiło go około 80 strzał. Hm...). :)

Inne miejsca:
- na północ od naszej bazy (3) przyłączą się do nas 3 łuczniczki



Misja 2 - Daughters of the Moon

Cele główne:
- dotrzeć do miasta elfów
Tyrande musi przeżyć

Klasyczna misja, jakich przeszliście już kilka. Pamiętajcie o dwóch ważnych rzeczach: jeżeli bije się dwóch waszych wrogów, poczekajcie i zniszczcie zwycięzcę tego starcia; w każdej chwili możecie ukryć się w cieniu (klawisz [i]) i jesteście wówczas niewidzialni dla większości wrogów. Bądźcie ostrożni - demony chodzące po planszy są naprawdę potężne. Na południowym zachodzie (1) dołączy do was kilka łuczniczek, zaś nieco na wschodzie (2) będziecie świadkami walki ludzi z ghoulami (wiecie, co robić), potem zaś orki będą bronić mantle of intelligence (+3 do int.) - możecie o nie powalczyć. Po przejściu przez bramę dołączy do was kilka łowczyń; na północy uważajcie na cienie; po ich pokonaniu bramę (4) otworzy grupa kolejnych elfek. Zniszczenie umocnień "undeadów" to pryszcz. Kiedy zniszczycie bramę, misja zostanie ukończona.

Inne miejsca:
- na północ od bazy "undeadów" (5) możecie znaleźć Hydraliska; ten przyłączy się do was, jeżeli wytniecie drzewa dookoła



Misja 3 - The Awakenings of Stormrage

Cele główne:
- zdobyć róg, zanim ghoule zniszczą drzewa

No, trzeba się spieszyć. Cały czas produkujcie jednostki (driady lub łuczniczki). Baza orków (1) stawia spory opór - poczekajcie z atakiem, aż będzie to niezbędne. Przyda się wam kilka balist ze względu na orcze zasieki. Róg jest broniony przez trzech potężnych strażników, ale odpowiednia ilość wojsk poradzi sobie z nimi. Jeżeli dobrze rozegraliście misję, powinniście zdążyć przed czasem. Pamiętajcie, że tutaj właściwie w ogóle nie będziecie atakowani, zatem możecie swobodnie eksplorować planszę (m.in. fontanna [2]).

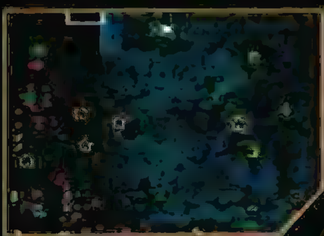


Misja 4 - The Druids Arise

Cele główne:
- dotrzeć do Barrow Den
- [illegible] bazy

Opcjonalne zadania:
- zabić Furbolgów
- oczyścić las

Trudna misja. Śmiem twierdzić, że jedna z trudniejszych w grze! Najpierw spokojnie budujemy bazy przy dwóch kopalniach (niestety mało złota), a armią ruszamy do centrum (1), potem zaś na północ (1a) celem wybicia skażonych Furbolgów. Stawiają mocny opór, ale nasza armia jest liczniejsza (etapami, pamiętajcie!!!). Kiedy uznacie, że jesteście gotowi (brak złota), czas zaatakować ludzi (2) - pójdzie gładko. Osiedlamy się na ich miejscu. W lesie na południu (3) jest niebezpiecznie - mnóstwo duchów, szkieletów, wilków itd. Trzeba się streszczać, dotrzeć na południowy wschód i zabić Revenanta - w ten sposób oczyście las. Baza skażonych elfów (4) padnie szybko (warto wybudować umocnienia na skraju wąwozu, z którego wychodzą wrogowie. W ten sposób będziemy mieli spokój z upierdliwymi satyrami). Niszczymy bazę, stajemy przy barrow den - i koniec!

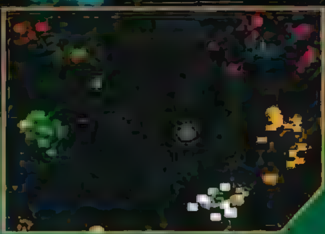


Misja 5 - Brothers in Blood

Cele główne:
- uwolnić Illadina
- obudzić druidów, nie krzywdząc żadnego z nich
Tyrande i Furion muszą przeżyć

Opcjonalne zadania:
- pomóc Furbolgom

Nudna misja. Szczerze mówiąc, mam już dość tego typu zadań, gdzie nie można nic budować. [illegible] wiecie, co macie robić na planszy, prawda? Warto wpaść w okolice oznaczone na mapie jako (1). Tam po zniszczeniu partii grzybów (czar Force of Nature) spotkamy potwora zwanego The Largest Panda Ever (2400 HP!). Walka z nim może być wyczerpująca, ale bardzo ciekawa. Na południu zostaniecie rozdzieleni, ale nie stanowi to kłopotu. W krytycznych sytuacjach stosujcie najpotężniejsze czary bohaterów, a wygracie bez kłopotu. Pamiętajcie, że nie możecie zabić żadnego druida!



Misja 6 - A Destiny of Flame and Sorrow

Cele główne:
- dotrzeć do czaszki i zniszczyć bramę chaosu
- pokonać Tichondruisa

Spokojnie - będzie nieźle. Rozbudowa bazy - jak zwykle. Gdy mamy dostatecznie duże siły, ruszamy na północ (1) i zajmujemy teren wokół kopalni złota. Ważne! W pierwszej kolejności eliminujcie ZAWSZE Satyr Hellcallerów, gdyż mogą wskrzeszać umarłe jednostki. Po chwili odpoczynku ruszamy na północny zachód (2). Tam czeka nas najtrudniejsza jak do tej pory potyczka. Nie wątpię, że podchodzić o tej bazy będziecie musieli kilka razy. Kiedy już się to uda, później będzie jak z górki. Llidan zamieniony w demona - wymiata! Włączcie mu immolation i z jego niewielką pomocą (wszystko co macie) ruszajcie zgładzić Tichondriusa (3). Walka będzie zaskakująco krótka. Przed wami ostatnia misja.

Inne miejsca:
- na planszy są jeszcze dwie bazy, ale ich ataki są anemiczne, zatem nie warto zawracać sobie tym głowy

Misja 7 - Twilight of the Gods

Cele główne:
- bronić bramy do drzewa świata przez 45 minut

Łatwa misja, jeśli odpowiednio się do niej podejdzie. Ja musiałem zaczynać z 3 razy. Na początku zabarykadowałem się - i to był błąd. W jedności siła, jak mówi powiedzenie - wszystkie wojska wysyłamy na pomoc ludziom (4). Przyda się tam kilka studni oraz wież (ancient protectors). Efektywnie wykorzystujcie czary Tyrande'a (Starfall) oraz leczniczy deszcz Furiona. W tym czasie ciągle budujcie nowe jednostki (hippogryfy z jeźdźcami, balisty oraz druidów pazura w formie niedźwiedzi). Ulepszajcie pancerze, zbroje itd. Warto wydobywać złoto w dwóch pozostałych kopalniach (1, 2). Ludzkie miasto można obronić nawet przez 30 minut, lecz w końcu polegnie - wówczas wszelkie fortyfikacje budujemy u orków (3). Złota mamy pod dostatkiem (3 kopalnie), drewna też (niech 4 widma dbają o to). Dobrze broniona baza orków jest nie do złamania. Na minutę przed końcem pojawi się sam Archimonde, ale spokojnie - nie zdąży.

Gratuluję! Skończyliście Warcraft 3!!! Teraz ekscytujcie się cut-scenkami, które przygotowali ludzie z Blizzarda - i zacznijcie grać na poziomie Hard. Warto, bo po ukończeniu gry zobaczymy motywy ze Starcrafta na engine'ie War3! Mam nadzieję, że spotkamy się jeszcze przy okazji dodatku do gry, bo chyba nikt nie wątpi, że takowy się pojawi.

PS Jeśli macie jakieś pytania dotyczące tego txtu, ślijcie je pod adres chilavert@tenbit.pl.

Easter Eggs

•Wybuchające zwierzaki
Wystarczy odpowiednio długo je klikać - za którymś razem się rozerwą.

•Piraci i ich skarb
Podczas pierwszej misji prologu odkryj kodem całą mapę i popatrz, czego pilnują piraci na północy mapy.

•Kosmiczne zakończenie
Przejdź ostatnią misję Nocnych Elfów na poziomie Hard, a pojawi się dodatkowa scenka - jak w Starcraft 2 (ale twórcy zaklinają się, że to tylko ukazanie możliwości engine'u i nic więcej).

•Lista płac
Po ukończeniu gry sprawdź listę płac - ta skończy się napadem hydralisków, którzy rozgromią towarzystwo.

Kampania nieumarłych, rozdział 2

•Po filmiku, mniej więcej w środku misji, kiedy dowiadujesz się o urnie, przebij się przez drzewa na zachodzie od zielonej bazy ludzi. Gdy podejdziesz wojem do wodospadu, zobaczysz małą pandę śledzącą na ramionach innej pandy z mieczem: pojawi się napis, że znalazłeś tajne miejsce odpoczynku pand.

•Do innego ciekawego miejsca dojdziesz, przebijając się przez zarośla po lewej stronie zakrętu na ścieżce do Rogue Wizard: zostaniesz uraczony filmikiem z dwoma Yeti - starszy ma Claws of Attack +6.

Kampania orków, rozdział 7

•Gdy natkniesz się na wielką salamandrę o nazwie Hungry Hungry Lizard, poczekaj, aż ta przedrze się przez grzyby. Zrobi zieloną kupę, która zaprowadzi cię do bardzo fajnego przedmiotu: The Lion Horn of Stormwind.

Kampania Nocnych Elfów, rozdział 2

•W miejscu, gdzie spotykasz pierwszą grupę balist, musisz wyrąbać drogę przez zarośla na północnym wschodzie - spotkasz tam hydraliska, który dołączy się, gdy przyprowadzisz do niego bohatera.

Kampania Nocnych Elfów, rozdział 5

•W jaskini na początku idź w prawo, szukając grzybowej łączki po prawej z czaszką i kośćmi od frontu (jeśli usłyszysz komentarz kapłanki o demonie, zaszedłeś za daleko). Użyj Force of Nature na grzybach, by zrobić przejście. Po ścieżce z mnóstwem kości dotrzesz do pandy na poziomie 10, która zaatakuje, a po śmierci zostawi Necklace of Spell Immunity.



STAR TREK STARFLEET COMMAND



UWAGA! Ponieważ instrukcja zajmuje około 150 stron (!!!), na łamach CDA znajdziecie tylko podstawowe informacje. Polskie tłumaczenie instrukcji w całości wrzuciliśmy na CD, do katalogu Bonus.

Zespół tworzący Starfleet Command chciałby przywitać cię na mostku gwiazdolotu - w tym, co - według nas - jest pierwszym prawdziwym symulatorem gwiazdolotu bazującym na realiach wszechświata Star Trek. Fotel Kapitana należy do ciebie. Ruszaj w głąb Galaktyk, podbijaj wrogów. Przejmij dowodzenie.

WPROWADZENIE

Starfleet Command oferuje możliwość dowodzenia gwiazdolotami jednej z sześciu różnych ras - od Federacji po Hydrańskie Królestwa. Twoim zadaniem będzie wykorzystanie uzbrojenia, innych systemów oraz oficerów znajdujących się w twojej dyspozycji tak, aby przetrwać spotkania z wrogiem i sprowadzić okręt z powrotem do bazy.

Starfleet Command oferuje wiele trybów rozgrywki

Po pierwsze, misje, w jakich rozgrywają się potyczki. Są to proste sytuacje oraz takie scenariusze, które pozwolą ci ukształtować własne umiejętności taktycznego dowodzenia. Każdą z misji możesz rozegrać oddzielnie. Są one całościami, ze zdefiniowanym początkiem, środkiem oraz końcem. Nie ma żadnych konsekwencji, jakie musisz wziąć pod rozwagę, zanim będziesz mógł rozpocząć następną misję. Będziesz miał również możliwość odtworzenia specjalnych misji historycznych.

Strafleet Command oferuje również możliwość dołączenia do jednego z sześciu Imperiów w roli młodego kapitana okrętu rozpoczynającego trzydziestoletnią karierę. Zdobywaj doświadczenie oraz prestiż, kończąc następujące po sobie misje w unikalnej, dynamicznie generowanej kampanii. Twoja załoga i okręt będą ewoluowały wraz z tobą, kiedy będziesz się wspinał po najwyższe odznaczenia Admiralicji.

Ponadto Starfleet Command pozwoli wyzwać do pięciorga z twoich przyjaciół na pojedynki w trybie multiplayer.

Aby szybko cię wprowadzić, w menu kampanii udostępniono misje szkoleniowe.

[illegible] zalecamy [illegible]

[illegible] net (United [illegible]) lub Imperium Klingonów (Klingon Empire).

Po wyborze rasy ujrzysz ekran główny własnego imperium. Ekrany poszczególnych z nich różnią się wystrojem graficznym, ale zestaw opcji jest identyczny dla każdej rasy.

Co to jest DynaverseTM?

Dynaverse to dynamiczny generator wszechświata, który kontroluje przebieg misji w trybie kampanii. Dynaverse określa zależności między rasami, jakie zamieszkują wszechświat Star Fleet. Ponadto generuje kluczowe wydarzenia w tym świecie oraz przydziela ci nowe zadania. Twoje działania mają niebagatelny wpływ na Dynaverse'a. W zależności od postępów i sposobu gry ten generuje całkowicie niepowtarzalny układ zależności we wszechświecie. Oznacza to, że każda kampania w Starfleet Command jest inna i niepowtarzalna.

Klawiszologia gry

Oto lista domyślnych ustawień skrótów klawiszowych:

ESC - kończ misję
F1 - kamera nad głową
F2 - pościg za kamerą
F3 - podążaj za kamerą
F4 - widok z kamery nieprzyjaciela
F5 - zmień namierzony cel
F6 - przenieś na okręt nr 1
F7 - przenieś na okręt nr 2
F8 - przenieś na okręt nr 3
F9 - minimalna informacja na ekranie HUD
F10 - zwykła ilość informacji na ekranie HUD
F11 - maksymalna ilość informacji na Ekranie HUD
' - namierz najbliższego nieprzyjaciela.
1-4 - wybierz grupę broni #
Ctrl+1-4 - ustaw grupę broni #
5, 8 wybierz cel z pamięci
Ctrl+5-8 - umieść cel w pamięci
9 - panel kontrolny floty
- - zbliżenie
+ - oddalenie
Backspace - szybki przeskok do namierzanego celu
TAB - panel mapy taktycznej
Q - wyślij kamikaze [Suicide Shuttle]
W - wyślij WW
E - wyślij rój [Scatterpack]
R - czerwony [Alarm]
T - namierz cel [kolejno]
Shift+T - namierz cel [w odwróconej kolejności]
Y - namierz wrogów
Shift+Y - namierz wrogów w odwróconej kolejności
I - głębokie skanowanie przestrzeni [na przemian]
O - zmień schematy okrętów
P - odpal próbnik
[- zwolnij szybkość gry
] - zwiększ szybkość gry
**** - odstąp od namierzania wybranego celu
A - zwolnij
S - przyspiesz
D - zwiń słupek interfejsu
F - maksymalne ECM
G - maksymalne ECCM
H - panel czujników [ECM i ECCM]
J - panel ściągaczy
K - panel tarcz
L - panel obrony
; - panel napraw
' - panel sterowy
ENTER - tryb rozmowy [Chat Toggle]
CRTL+ENTER - Chat Toggle [wiadomości do i od członków zespołu]
Z - ognia [po jednej sztuce broni z każdego gniazda]
SHIFT+Z - Alpha Strike [wal ze wszystkiego, co masz i co nadaje się do strzelania]
X - zmień osłonę [Cloak] - włóż lub opuść
C - maksymalna moc ściągacza obronnego
B - bomba przez promiennik - won!
N - panel promiennika transportera
M - wyrzuć minę
SHIFT+M - wyrzuć NSM [komenda dostępna tylko na okrętach romulańskich]
, - panel promów
. - panel zarządzania energią
/ - panel preferencji
SPACJA - namierz najbliższą wrogą broń, która szuka celu
PAUZA - przerwij i wydaj rozkazy [tylko w trybie Single Player]
HOME - przemieść kamerę w prawo
END - przemieść kamerę w lewo
PGUP - przechyl kamerę w górę
PGDN - przechyl kamerę w dół

Klawiatura numeryczna [Number Pad]

1 - wzmocnij lewą tarczę rufowa
2 - wzmocnij tarczę rufową
3 - wzmocnij tylnią tarczę rufową
4 - wzmocnij lewą tarczę
5 - zacznij natychmiastow zmianę kursu [HET]
6 - wzmocnij prawą tarczę
7 - wzmocnij przednią lewą tarczę
8 - wzmocnij przednią tarczę
9 - wzmocnij prawą przednią tarczę
0 - gwałtowne hamowanie [Emewrgency Deceleration]
- - ustal orbitę
/ - zygzakowanie [Erratic maneuvers]
***** - podążaj za celem

Jeżeli zechcesz zmienić ustawienia domyślne - skorzystaj z ekranu opcji z głównego menu.

STARFLEET COMMAND
UNITED FEDERATION OF PLANETS

Wymagania systemowe:

Windows 95/98
Pentium 233
32 MB RAM
400 MB wolnej pamięci na dysku twardym
CDx8
Akcelerator z 4 MB

Instalacja gry:

- krok pierwszy
Włóż dysk CD z grą Revenant do napędu CD-ROM. Po kilku sekundach automatycznie uruchomi się instalacja. Postępując zgodnie z wyświetlonymi wytycznymi, przystąp do instalacji gry. Jeśli program autorun nie uruchomi się, przejdź do opcji numer 2.

W przypadku nie gdy setupu nie uruchomił się, przejdź do instalacji ręcznej. Kliknij ikonę Start, a potem Uruchom - i wpisz:

[CD]\:Autorun.exe

Gdzie [CD] jest literą oznaczającą napęd CD-ROM (np. D).



Uwaga! Z przyczyn technicznych nie zdążyliśmy umieścić pełnej wersji instrukcji do tej gry na Cover CD. Ta pojawi się na CD w nr 11/02. Przepraszamy za utrudnienie - tym niemniej instrukcja, jaką widzicie, zawiera właściwie wszystko, co jest potrzebne, by pograć...

Introdukcja

Wiele tysięcy lat temu, kiedy ludzie nie liczyli jeszcze czasu świat Ur był miejscem zabaw bogów. Dobrze spędzali czas, opracowując zmiany, by świat Ur uczynić piękniejszym. Każdy bóg był kreatorem, wszyscy wyznaczali zasady rządzące światem. Ur świetnie prosperował i rozwijał się pod ich panowaniem. Później bóg nocy, Nakith, był tym znużony i zmęczony. Znudziło go ciągłe poddaństwo względem Sollus, bogini dnia. Zdecydował się użyć mocy, by stworzyć nowego boga - Sha. Ten stał się bogiem ciemności. Uczynił to, choć Rada zabroniła tworzenia nowych bogów.

Rada Bogów po debatach urządziła głosowanie, w wyniku którego zdecydowano wyciągnąć konsekwencje w stosunku do Nakitha. W wyniku konfliktu Nakith, wraz z grupą przyjaciół, odłączył się od reszty, tworząc organizację, nazwaną "•li". Pozostali bogowie nazwali siebie "Dobrymi". Wojna między oboma ugrupowaniami szybko przeniosła się z niebios do świata Ur. Raj na ziemi, stworzony wysiłkiem wszystkich bogów, teraz stał się prawdziwym polem bitwy. Cywilizacje, które czciły bogów i wznosiły świątynie ku ich chwale, także powstały do boju. Walka trwała dostatecznie długo, by zamienić raj w piekło. Wówczas bogowie postanowili opuścić Ur. Zostali tam tylko wystraszeni i osamotnieni ludzie.

Od tego czasu minęły tysiąclecia, a świat Ur wiele się nie zmienił. Nada jest krainą strachu, którą przemierzają mroczne bestie. Bogowie odeszli, a wraz z nimi wszelka nadzieja.

Menu startowe

W przypadku uruchomienia gry pojawia się menu startowe, a w nim następujące opcje:

Run Revenant - kliknij, by rozpocząć grę
Check for latest updates - wybór tej opcji spowoduje połączenie przez Internet w celu ściągnięcia najnowszych patchy do gry
View Readme - w windowsowym programie WordPad zostanie wyświetlony plik readme.txt: znajdują się w nim ważne informacje jak chociażby manual: zalecane jest zatem przeczytanie tego pliku
Exit - wyjście z powrotem do systemu Windows

Wybór opcji Run Revenant spowoduje przeniesienie do kolejnego menu:

Game Options - tu następuje wybór grafiki gry: jako domyślna jest ustawiona podstawowa karta grafiki (Primary Display Adapter), ale możemy zmienić ją na inną, jak chociażby akcelerator 3D: w takim przypadku kliknij w tym miejscu i wybierz właściwą kartę
Screen Mode - tu możesz wybrać grę w Revenant w trybie pełnoekranowym lub w okienku: wskazana jest gra w trybie pełnoekranowym, ponieważ ten okna działa wolnie, i mogą wystąpić problemy na wolniejszym sprzęcie.

Opcje zaawansowane (Advanced Options)
Wybór tej opcji spowoduje przejście do opcji zaawansowanych. Jeśli nie masz problemów z grą Revenant, odradzamy jej użycia. Szczegóły dotyczące opcji zaawansowanych umieszczono w pliku **readme.txt.**

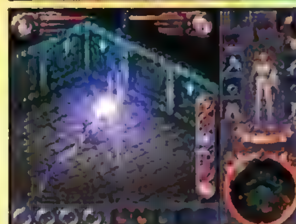
Interfejs gry

Menu główne

Menu główne oferuje następujące opcje:

New Game - rozpoczęcie gry dla jednego gracza
Load Game - wybór tej opcji zaowocuje wczytaniem wcześniej zapisanej gry: za pomocą klawiszy "góra i dół" wybierz odpowiedni save, a następnie wczytaj go (Load)
Multiplayer - wejdź tu, jeśli chcesz zagrać w grę wieloosobową: więcej szczegółów znajdziesz w odpowiednim paragrafie



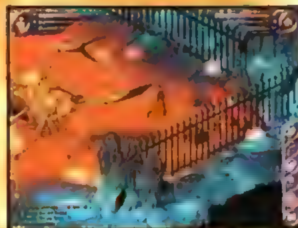




Options - znajdujemy tutaj opcje gry:

a) Enable Real Time Lights - tu włączamy lub wyłączamy system Real Time Lighting w grze: wolniejsze komputery powinny mieć wyłączoną tę opcję, by gra szybciej działała
b) Automatically Begin Combat - uaktywnij, lub nie, opcję, dzięki której twój bohater będzie wyjmował automatycznie broń, jeśli znajdzie się w obliczu nieprzyjaciela
c) Play Audio Dialog - tu możesz włączyć opcję wyświetlającą dialogi w formie tekstowej na ekranie
d) Always Face Enemy In Combat - włączona opcja sprawia, że bohater zawsze odwraca się twarzą do najbliższego wroga.





Czyż to nie ułatwia życia?

e) **Use Enhanced 3D Lighting** - wybierz lub zrezygnuj z oświetlenia 3D lokacji; wolniejsze komputery powinny mieć wyłączoną tę opcję, by gra szybciej działała.
f) **Limit Game Speed** - opcja wskazana dla posiadaczy szybszego sprzętu: jeśli posiadasz Pentium III lub lepszy, zaznacz ja; w innym przypadku możesz mieć kłopoty z szybkością gry.
g) **Violence Level (1-5)** - możesz ustawić przemoc w grze: poziom 1 oznacza grę całkowicie pozbawioną krwi, natomiast na poziomie 5 krew leje s ę gęsto.
h) **Music Level (1-5)** - głośność w grze
i) **Sound Effects Level (1-5)** - poziom głośności dźwięków w grze.
j) **Gamma Correction (1-5)** - jeśli obraz na monitorze jest zbyt ciemny, użyj tej opcji.

Uwaga! Opcja ta nie działa poprawnie ze wszystkimi karta graficznymi.

k) **Custom Controls** - tutaj możesz skonfigurować ustawienia klawiatury oraz joysticka

Exit - wyjście z Revenanta do Windows

Menu w grze

W trakcie gry można wcisnąć klawisz Escape, by uzyskać dostęp do menu:

Load game - kontynuacja wcześniej zapisanej gry; po kliknięciu wyświetli się lista dostępnych save'ów; wybierz odpow edni za pomocą klawiszy "góra-dół". Wciśnij Load, aby załadować grę.
Save Game - zapisanie aktualnego stanu gry po wyborze tej opcji wybierz slot, w którym ma być zapisana gra kliknięcie przycisku Save zaowocuje zapisaniem gry.
Options - uaktywnia te same opcje co w menu głównym, czyli: Enable Real Time Lights, Automatically Begin Combat, Play Audio Dialog, Always Face Enemy In Combat, Use Enhanced 3D Lighting, Lim t Game Speed, Violence Level, Music Level, Sound Effects Level, Gamma Correction, Custom Controls.
Quit Module - wyjście z gry do menu głównego.
Exit Program - wyjście z gry do systemu Windows
Resume Game - powrot do gry.

Ekran gry

Dzieli się on na sześć części:
Główna część ekranu przedstawia to, co nasz bohater w danej chwili robi oraz jego najbliższą okolicę. Tu widzimy, jak walczy czy rozmawia. Sterowanie jest proste. Kliknij prawym przyciskiem myszy miejsce, do którego ma udać się bohater, lub skorzystaj z gamepada czy klawiszy kierunkowych klawiatury. W przypadku możliwości interakcj z akims przedmiotem kursor zmieni wygląd.

Górne paski (Status Bar) - u góry ekranu widnieją trzy paski określające kolejno:
a) **Zdrowie** - czerwony pasek określa zdrowie; kiedy ten całkowicie zmaleje, oznacza to śmierć bohatera.
b) **Mana** - purpurowy pasek oznacza ilość many, jaką ma bohater każdy czar kosztuje inną jej ilość, o czym przeczytacie dalej.
c) **Zmęczenie** - obrazuje je żółty pasek; kiedy jesteś zbyt zmęczony, niemożliwa staje się ucieczka, mocne zmęczenie powoduje także powolność ruchową.
Menu ikon - z boku głównej części ekranu widnieje sześć ikon, z których trzy górne po dzielono na dwie części po kolei są to:
a) **Biegłość Czarowania** - kl knij górną półkę, a ujrzysz spis czarów, jakich możesz użyć; wykorzystując klawisze kierunkowe, możesz wybrać odpowiadający ci czar; kliknięcie lewym przyciskiem myszy wybranego zaklęcia sprawi, że ten zostanie rzucony; czary mogą także być zgrupowane pod niektórymi klawiszami; dolna część ikony Ciągłość Czarowania ukazuje talizmany, jakie przy sobie posiadasz.
b) **Informacje** - w górnej części ekranu widoczna jest informacja o różnych rzeczach; mogą to być dodatkowe informacje o postaciach, przedmiotach, broni, jedzeniu etc.; wystarczy tylko wcisnąć [CTRL] i prawy klawisz myszki.
c) **Wyposażenie** - kliknięcie tej ikony spowoduje wyświetlenie się sylwetki Locke'a w zbroi oraz z uzbrojeniem, jakie w tej chwili trzyma w rękach; tu także możesz przenosić broń z inventory do rąk bohatera.
d) **Inventory** - czyli to, co znajduje się w naszych bagażach.
e) **Łączenie czarów** - pozwala na łączenie czarów.
f) **Automapa**
Dolny pasek - pokazuje, jakie czary i przedmioty masz w danej chwili zgrupowane pod skrótami klawiszowymi (patrz opis klawiszy). pasek ten w każdej chwili możesz schować za pomocą klawisza B.
Boczny pasek - zarówno górna, jak i dolna część zawiera po kilka opcji; dokładny ich opis znajduje się poniżej:

Charakterystyka postaci ukazuje wszystkie dane o naszym bohaterze:

a) **Name** - w trybie single z pewnością będzie tu widniał napis Locke, w multiplayerze dowolne imię.
b) **Class** - wyświetla klasę postaci. Locke jest Revenant i tak będzie widniało w single playerze ale tryb multiplayer oferuje większe możliwości.
c) **Lvl** - ukazuje aktualny poziom doświadczenia postaci, podnosisz go wa cząc z potworami.
d) **Exp** - pokazuje liczbę punktów doświadczenia; podnosisz ją poprzez zabijanie wrogów oraz wykonywanie questów.
e) **Nxt** - liczba punktów doświadczenia, jakie musisz uzyskać, by osiągnąć kolejny poziom.
g) **Hlth** - liczba pozostałego zdrowia; zwiększasz jej poprzez picie potionow lub czekając, aż samo się (BARDZO POWOLI!) zregeneruje.
h) **Mana** - liczba pozostałych punktów many; każdy czar powoduje jej ubytek.
i) **Stats/Skills** - wyświetlane są tu bardziej szczegółowe statystyki.
j) **Armour** - informacje o wartości twojej zbroi.
k) **Dmg** - średnia ilość uszkodzeń zadawanych przez bohatera przeciwnikowi przy użyciu aktualnej broni.
l) **Atk%** - procentowa szansa powodzenia ataku; każdy z przeciwników ma "procentową" szansę na obronę
m) **Def%** - procentowa szansa na obronę; za pomocą tej wartości i wartości ataku przeciwnika oblicza się szansę na udany atak.
Automapa - mapa ukazuje teren, który już odkryłeś; czarny kolor to oczywiście teren jeszcze niezwiedzony; bohater oznaczony jest zieloną kropką, a czerwone kropki to potwory oraz NPC; są trzy opcje sporzenia na mapę:

- **zbliżenie**; wciśnij [+], by uzyskać zbliżenie mapy
- **oddalenie**; wciśnij [-], aby oddalić widok mapy
- **przesunięcie mapy**; naciśnij [L] i myszą przesuń widok mapy w dowolnym kierunku

Statystyki i umiejętności

Statystyki

Revenant używa systemu umiejętności opartego na Statystykach (Stats), każda z nich ukazuje umiejętności Locke'a. W Revenant jest sześć statystyk:

a) **Strenght (STRN)** - siła odzwierciedla siłę twych mięśni; im większa jest liczba siły, tym większe zadajesz obrażenia przeciwnikowi; poza tym siła określa jaką zbroję możesz nosić; każda zbroja ma określony ciężar i siłę, jaką wymaga s ę od Locke'a, by mógł ją udźwignąć.
b) **Constitution (CONS)** - to jest najbardziej uniwersalna statystyka; wyższa ilość budowy fizycznej oznacza więcej HP oraz większą ilość Punktów Zmęczenia; to znaczy, że możesz walczyć dłużej, nie odczuwając zmęczenia.
c) **Agility (AGIL)** - zwinność to ofensywna wersja zręczności; oznacza to, że im większa zwinność, tym celniejsze są twoje ciosy z bliska i daleka.
d) **Reflexes (RFLX)** - w przeciwieństwie do zwinności, refleks jest kombinacją koordynacji umysłu i ciała, gdy przychodzi reagować na zaistniałe sytuacje; im większą masz statystykę refleksu, tym mniejsze przeciwnik ma szanse na trafienie w Ciebie.
e) **Luck (LUCK)** - suma dobrej (lub złej) fortuny, jaka sprzyja postaci; wysoka statystyka szczęścia powoduje, że wszystko idzie po myśli; częściej trafiasz przeciwnika, otwierasz zamki etc.; w rzeczywistości szczęście pomaga ci w niewielkim stopniu, ale ten niewielki stopień nieraz może okazać się bezcenny; niska wartość szczęścia oznacza, że masz po prostu pecha i wszystko idzie gorzej.
f) **Mind (MIND)** - ta statystyka określa biegłość w czarowaniu; wysokie statystyki oznaczają, że masz do dyspozycji większą ilość many.

Umiejętności

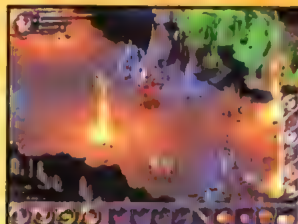
Locke wykazuje wiele umiejętności. Jeżeli klikniesz słowo SKILLS na statusie Locke'a, wyświetli się lista umiejętności:

a) **Attack** - dzięki tej umiejętności będziesz częściej i celniej trafiał przeciwnika.
b) **Defence** - pomaga bronić się przed atakami wrogów
c) **Invoke** - jest to twoja umiejętność władania zaklęciami; wyższe umiejętności procentują większą efektywnością czarów; za każdym razem, gdy zabijesz przeciwnika, umiejętność ta wzrasta o wartość bestii, którą pokonałeś.
d) **Hands** - umiejętność posługiwania się rękoma do walki wręcz; przykładowo, gdy nie masz w rękach żadnej broni, właśnie tej umiejętność używasz do walki; za każdym razem, kiedy pokonasz wroga za pomocą rąk, ta umiejętność wzrasta.
e) **Sword** - ta umiejętność opowiada z kolei za efektywność białej broni; każe zabicie wroga za pomocą miecza to dodatkowe punkty do tej umiejętności.
f) **Axe** - ta umiejętność oczywiście oznacza wprawę w walce toporami.
g) **Bows** - biegłość w posługiwaniu się łukiem, czyli w walce na dystans

Inventory

Broń i zbroja, jakie aktualnie nosisz ukazane, na górnym panelu:

Bow - łuk używany do walki na dystans
Arrows - strzały, czyli amunicja do łuku
Head - żelastwo chroniące twoją głowę
Neck - magiczny pancerz osłaniający kark
Chest - zbroja osłaniająca tułów
Weapon - jest to broń, jakiej aktualnie używasz do walki wręcz; jeśli nic nie masz w rękach, wówczas walczysz wręcz
Gauntlets - rękawice
Rings - magiczne pierścienie jakie masz aktualnie na palcach
Legs - pancerze ochraniające twoje nogi
Boots - buty chroniące twe stopy







Sterowanie

Większość poleceń wydajemy za pomocą myszki.

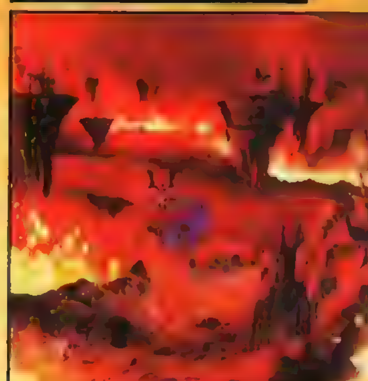
Kiedy jesteśmy uzbrojeni:
Lewy przycisk myszy - atak
Prawy przycisk myszy - ruch

Bez broni:
Lewy przycisk myszy - używanie przedmiotów, rozmawianie z NPC, podnoszenie przedmiotów
Prawy przycisk myszy - ruch

Klawiatura:
[C] - tryb walk.
[R] - bieg; pamiętaj, by nie używać tej opcji zbyt długo, albowiem może zabraknąć energii bohaterowi
[U] - używanie przedmiotów lub otwieranie drzwi albo rozmawianie z NPC
[G] - podnoszenie przedmiotów ze skrzyń lub ciał zabitych
[A] - Attack Swing (patrz wyżej)
[S] - Attack Thrust (patrz wyżej).
[D] - Attack Chop (patrz wyżej)
[F] - blok
[F1] - rzucenie czaru umieszczonego w slocie numer jeden
[F2] - rzucenie czaru umieszczonego w slocie numer dwa
[F3] - rzucenie czaru umieszczonego w slocie numer trzy
[F4] - rzucenie czaru umieszczonego w slocie numer cztery
[F5] - użycie przedmiotu umieszczonego w pierwszym slocie paska
[F6] - użycie przedmiotu umieszczonego w drugim slocie paska
[F7] - użycie przedmiotu umieszczonego w trzecim slocie paska
[F8] - użycie przedmiotu umieszczonego w czwartym slocie paska
[F9] - użycie przedmiotu umieszczonego w piątym slocie paska
[CTRL + klawisz w prawo] - unik w prawo (działa tylko w trybie walki)
[CTRL + klawisz w lewo] - unik w lewo (działa tylko w trybie walki)
[CTRL + klawisz w górę] - podskok (działa tylko w trybie walki)
[CTRL + klawisz w dół] - schylenie się (działa tylko w trybie walki)
[X] - uzbrojenie łuku (działa tylko w trybie multiplayer); pamiętaj, że łuku użyć możesz tylko wówczas, gdy umieszczony jest w odpowiednim slocie, podobnie jak strzały.
[Z] - strzał z łuku (działa tylko w trybie multiplayer); pamiętaj, aby wcześniej uzbroić łuk
[CTRL + A] - combo 1
[CTRL + S] - combo 2
[CTRL + D] - combo 3
[ALT + A] - combo 4
[ALT + S] - combo 5
[ALT + D] - combo 6

Uwaga! Powyższe combosy nie są dostępne na początku gry. Nauczysz się ich dopiero w trakcie wędrówki, po osiągnięciu odpowiedniego poziomu.

[P] - pauza
[B] - schowanie dolnego menu
[V] - schowanie bocznego menu
[Spacebar] - tryb pełnoekranowy gry



Czyż to nie ułatwia życia?

Gry z książek

Autor: Wajuś (wajus@wp.pl)

W marcowym wydaniu z cyklu "O grach inaczej" Night Mare wysunął - pół żartem, pół serio - tezę, według której fabuła są jedynie dodatkiem w grze. Proponuję inny rodzaj zabawy - udowodnię, że gry są, lub przynajmniej mogą być, jedynie narzędziem służącym snuciu fantastycznych i zaskakujących opowieści.



H.P. Lovecraft

"Ludzie z umysłami wyczulonymi na tajemnicze impulsy zawsze będą drżeć na [illegible] o skrytych, widmowych emanacjach obcego życia tętniącego w rejonach poza gwiazdami czy też otaczającego nasz własny glob w potwornych zamiarach, które może wyczuć tylko szaleniec." - H.P.L.

Zasadniczo tłem większości opowiadań tego amerykańskiego pisarza jest pewne przeświadczenie, że gdzieś tam - zarówno w najdalszych zakamarkach wszechświata, na obcych planetach, jak i w głębinach ziemskich oceanów oraz podziemnych miastach czai się wielkie zło i uśpione czeka na odpowiedni moment, by się przebudzić i raz jeszcze objąć świat we władanie. Stoją za nim potężne istoty - Wielcy Przedwieczni z samym Chtulhu na czele. I właśnie od imienia tej plugawej bestii wzięła się nazwa Mitologii Chtulhu. Główną cechą opowieści Lovecrafta jest wszechobecna groza, choć zaznaczyć należy od razu, że przypomina horroru z hektolitrami krwi i bezpańskimi flakami. Całe jego mistrzostwo polega na operowaniu napięciem w taki sposób, by czytelnik wiedział, że "coś" się czai na życie i umysł bohatera - i żyje ten w ciągłym [illegible] przed nieznanym. To koronne atu[illegible] Lovecrafta - i dzięki nim właśnie [illegible] sobie sympatię milionów czytelników na [illegible] świecie.

Spośród dorobku wszystkich pisarzy to dzieła Lovecrafta najczęściej stawały się podstawą adaptacji na gry, jednak z efektami bywało różnie.

Po pierwsze, określę źródło fascynacji oraz inspiracji dla twórców gier komputerowych. Jako że redaktorzy CD-Actiona wielokrotnie podkreślali uwielbienie dla dzieł literackich różnego pokroju, postanowiłem, że właśnie książki należy uznać za powód powstania gry. Zresztą nikogo chyba długo przekonywać nie trzeba, że to właśnie książki od wieków były, i są, największą skarbnicą cudownych historii.

Dodatkowo żeby nikt mi nie śmiał poddawać w wątpliwość wielkości przedstawionych tu dzieł, w gronie moich faworytów znaleźli się pisarze, jacy w własnym gatunku określani są jako mistrzowie, niedościgniony wzór dla setek naśladowców, klasycy za lub doplero po śmierci, żywe tudzież pozostające w pamięci legendy (naprawdę - mogę tak bez końca).

Każdemu pisarzowi przyporządkuję "growy" dorobek, jaki na niego przypada, z kolei każda z gier zostanie oceniona na dwa sposoby - pod względem jakości adaptacji, zatem tego, czy tytuł wiernie realizuje literacką wizję mistrza. W tym przypadku pomocny okaże się krótki opis twórczości każdego z nich - swoista charakterystyka ich literackiego dorobku.

Druga ocena wiąże się z podejściem gracza do danego tytułu, szczególnie w świetle tego, że umysł tegoż jeszcze nie został skażony słowem pisanym. Najprościej rzecz ujmując, będzie to ocena odzwierciedlająca jakość gry jako produktu multimedialnego, niekojarzonego z literackim pierwowzorem.

Wszystkie oceny podano w skali szkolnej, czyli od pały do szóstki. OK, życzę miłej zabawy i zapraszam do lektury.



Shadow of the Comet

[przygodówka]

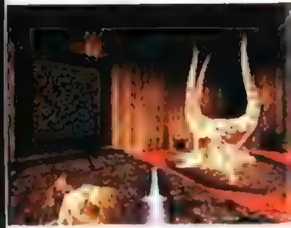
Młody dziennikarz z podrzędnej gazety wybiera się do miasteczka Innsmouth, aby wyjaśnić dziwne zjawiska, jakie tam zachodzą. Niewątpliwie najlepsza gra opisująca świat mitologii Chtulhu. Atmosfera ciągłego zagrożenia towarzyszy nam prawie do samego końca. W gatunku przygodówek to już klasyka (według wielu - najlepsza gra w tym gatunku).
Adaptacja: 6 Gra: 6



Prisoner of Ice

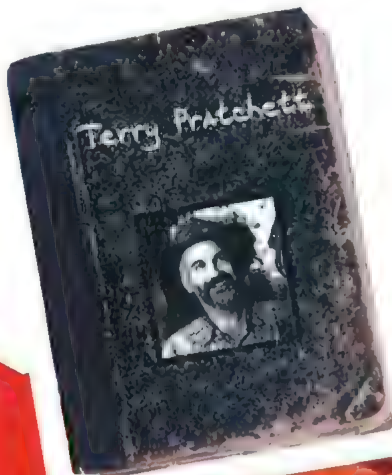
[przygodówka]

Gra twórców SotC-a (Infogrames). Teoretycznie kontynuacja poprzedniczki, w istocie jednak wszystkie konotacje sprowadzały się do osoby pewnego szalonego szamana. Grze nie brakuje swoistego uroku, choć atmosferę psują nieco - pojawiające się już po kilku minutach grania - bestie. W czasach kiedy powstała - techniczny majstersztyk. Wspaniała, ale za łatwa i za krótka.
Adaptacja: 4+ Gra: 5



Quake [FPP]

Już widzę te zdziwione miny. Części z was jednak nie obcy jest fakt, że główny boss w tym FPP to sama Shub-Niggurath, jedna z Przedwiecznych. Bestie, z którymi przyjdzie nam walczyć, to niewątpliwie zastępy poddanych jej istot pomniejszych. Jest strasznie i mrocznie, ale do Lovecrafta daleko. Mimo to w gatunku sieciowych tytułów FPP legenda, z którego potęgą nie mnie się mierzyć.
Adaptacja: 3 Gra: 6



Terry Pratchett

[illegible]



Necronomicon: Świt ciemności [przygodówka]

Najmłodszy pomiot ze świata Wielkich Przedwiecznych. Fabuła bazująca na jednym z najdłuższych oraz najciekawszych opowiadań Lovecrafta (Przypadek Charlesa Dextera Warda - w Polsce książka wydana w limitowanej edycji). Wielkie wyzwanie, ale autorzy wyszli z próby obronną ręką. Jako gra komputerowa co poniektórym może się wydawać nudna, mimo to warto poświęcić na nią trochę czasu.
Adaptacja: 5 Gra: 4+



Seria Alone in the Dark [action-adventure]

Legendarna już seria autorstwa Fredericka Raynalda (niestety po stworzeniu pierwszej części opuścił Infogrames). Pierwsza, a przynajmniej jedna z pierwszych, pozycji w tym gatunku. Gracz postawiony w roli prywatnego detektywa Edwarda Carnby walczy z bestiami w nawiedzonej posiadłości. Tytuł w dość luźny sposób nawiązuje do mitologii, poza tym za dużo tu bestii jak na jeden dom. ;) Jej kolejnym odsłonom zabrakło oryginalności i innowacji w stosunku do pierwowzoru.

Alone in the Dark
Adaptacja: 5 Gra: 6

Alone in the Dark II
Adaptacja: 3 Gra: 4

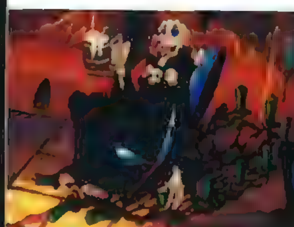
Alone in the Dark III
Adaptacja: 4+ Gra: 5

Alone in the Dark IV
Adaptacja: 4+ Gra: 5



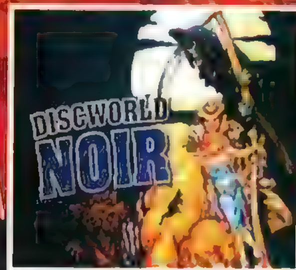
Discworld [przygodówka]

Pierwszą część uznaje się za głównego konkurenta Secret of Monkey Island do tytułu gry przygodowej wszech czasów. Nic dziwnego zresztą, gdyż połączenie idei Pratcheta z doskonałym (jak na owe czasy oczywiście) wykonaniem technicznym dało piorunujący efekt.
Adaptacja: 6 Gra: 6



Discworld II [przygodówka]

Co tu dużo pisać, Świat Dysku nieustannie śmieszył i przykuwał do monitora na długie godziny. W tej części historia toczy się wokół pana Śmierci, który postanowił wykorzystać zasłużony urlop, czym wywołał niemałe zamieszanie. Dodatkowo - w stosunku do poprzedniczki - w drugiej odsłonie poprawiono wszystko, co tylko się dało, poczynając od grafiki (z VGA na SVGA), poprzez rewelacyjny podkład dźwiękowy, a na zagadkach kończąc.
Adaptacja: 6 Gra: 5+



Discworld Noir [przygodówka]

Na trzecią część przyszło graczom czekać prawie trzy lata, a w przemyśle komputerowym to szmat czasu. Zmiany wydawały się nieuniknione - i zaszły, jednak nie była to rewolucja. Discworld Noir pozostał tradycyjną przygodówką w stylu point 'n' click, choć zastosowano w niej pseudotrójwymiarową grafikę. Przeobrażeniu uległ też klimat i główni bohaterowie - zrobiło się mrocznie, ale humoru - szczególnie czarnego - nie zabrakło.
Adaptacja: 6 Gra: 5+

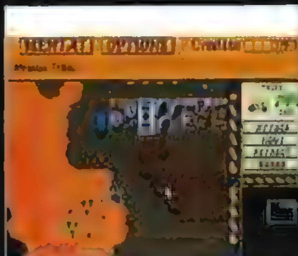


Dune

[przygodówka/ekonomiczna?]

Pierwsza próba przeniesienia "Dune'y" na komputery wypadła całkiem nieźle - zarówno jako gra, jak i adaptacja. Może nie była to jakaś rewelacja, niemniej jednak fanów sobie zdobyła. Poza tym za samo to, że była pionierską produkcją, należą się jej słowa uznania.

Adaptacja: 4+ Gra: 5



Dune II [RTS]

Rewelacja, rewolucja i beczka miodu. Choć początków RTS-ów można dopatrywać się już w wcześniejszych produkcjach, jednak Dune II zawsze wymienia się jako pierwowzór wszystkich późniejszych produkcji tego typu. Była to bowiem gra iście rewolucyjna, której nie można ominąć obojętnie przy tworzeniu jakiejkolwiek listy największych hitów w dziejach komputerowej rozrywki.

Adaptacja: 4+ Gra: 6



Dune 2000 [RTS]

Kalka legendarnej poprzedniczki, choć z nowoczesną oprawą (gra prezentuje się jak Dune II w scenografii Command & Conquer). To niestety wszystko, co można dobrego powiedzieć o tym tytule. Sprawy nie ratują nawet urozmaicające całość wstawki filmowe, m.in. z Johnem Rhys-Davisem.

Adaptacja: 4 Gra: 3+



Emperor: Battle for Dune [RTS]

Kolejna produkcja wykorzystująca motywy zaczerpnięte z "Dune'y". Gra godna polecenia. Wspaniała grafika, akcja i liczne wstawki filmowe czynią z niej smakowity kąsek zarówno dla fanów "pustynnej sagi", jak i miłośników RTS-ów.

Adaptacja: 4+ Gra: 5



Frank Herbert

"Miała to być opowieść badająca mit Mesjasza. Miała spowodować inne spojrzenie na wykorzystywanie przez ludzi planet jako maszyn energetycznych. Miała być badaniem absolutnego przewidywania przyszłości i jej pułapek. Miała to być powieść ekologiczna w równym stopniu jak opowieść o ludziach, ich ludzkich sprawach i z ludzkimi wartościami" - F.H. o "Dune'ie".

Gry komputerowe nigdy nie miały ambicji, by zostać czymś więcej niż rozrywka, nic zresztą nie zapowiada, aby coś się miało w tym względzie zmienić (czym się zbytnio nie martwię). Tymczasem powieść Franka Herberta wykracza poza ramy zwyczajnego SF, nawet biorąc poprawkę na jej ekologiczne przesłanie. Konflikt zwaśnionych rodów, walki o tajemniczą przyprawę zwaną melanżem, pustynny krajobraz planety Arrakis (zwanej Dune'ą), a nawet gigantyczne czerwie (Shai-Huludy), które ją zamieszkują, miały być i są jedynie tłem dla rozważań, o których wypowiedział się sam Mistrz (patrz: wypowiedź u góry). Wszyscy oczywiście pamiętamy też o filmie "Dune" (który zresztą serdecznie polecam) w reżyserii Davida Lyncha z 1983 roku. Niestety film zawiódł oczekiwania fanów i nie chodziło już nawet o zgodność wyobrażeń, ale o to, że pominięto wiele istotnych wydarzeń i wątków z książki, jak również spłycono wizerunek niektórych postaci. Udało się mimo to zachować niepowtarzalną mistyczną atmosferę, w czym ogromną rolę odegrały subtelna reżyseria, wspaniała muzyka i cudowne efekty specjalne (ach, te czerwie!!!). W związku z powyższym postanowiłem ocenić wszystkie adaptacje "Dune'y" tylko i wyłącznie na podstawie jej "pustynnego klimatu".

Frank Herbert's Dune

[TPP]

O tej grze mieliście okazję poczytać w kwietniowym CD-Actionie. Powiem tylko tyle, że na tytuł czekano z wielkim napięciem oraz nadzieją - niestety zawiodła na całej linii. Poniżej przeciętnej.

Adaptacja: 3 Gra: 3+





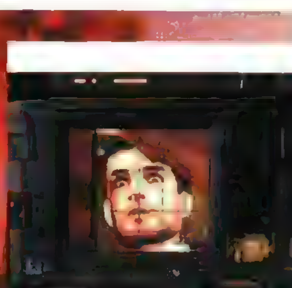


Philip K. Dick

"Podstawowym narzędziem [illegible] manipulacji rzeczywistością jest manipulacja słowami. Jeśli możesz kontrolować znaczenie słów, możesz kontrolować ludzi, którzy muszą słów używać." P.K.D.

Jeden z najwybitniejszych i najbardziej wpływowych autorów literatury [illegible] w dwudziestym wieku. Od dzieciństwa chorował na przeróżne choroby fizyczne oraz psychiczne. Kilka razy targnął się na własne życie. Żeby podtrzymać wenę twórczą, [illegible] amfetaminę, od której się uzależnił. Miewał rozmaite wizje narkotyczne. Większość czasu spędzał w domu, unikał świata, co było prawdopodobnie spowodowane fobiami. Wszystkie [illegible] niewątpliwie wpłynęły na Dicka jako twórcę.

A pisarzem był płodnym, choć głównie z przymusu. Porzucona szkoła i niechęć do nauki spowodowały, że jego jedyną umiejętnością było pisanie, które stało się dla niego źródłem utrzymania. Tworzył również w literaturze głównego nurtu, jednak szczególnie upodobał sobie SF. To właśnie ten rodzaj pisarstwa pozwalał mu zadawać pytania na temat natury rzeczywistości i tego, kim jest człowiek.





Blade Runner

[akcja/przygodówka]

Najpierw powstał film na podstawie jednej z powieści Dicka (Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?). Został odebrany przez publiczność bardzo dobrze - mimo pewnych zmian w stosunku do pierwowzoru - i teraz jest już pozycją kultową. Blade Runner jest adaptacją tego właśnie filmu, a nie książki. Mimo to czuć tu tę specyficzną atmosferę cyberpunku. Jest to zarazem piękna i wciągająca gra.

Adaptacja: 5 Gra: 6





Ubik

[RTS/przygodówka]

Ubik to już bezpośrednia adaptacja książki. Mimo pewnych niedociągnięć i przeciętnego wykonania niektórych elementów (sterylna grafika), wciąż uznawana za udaną grę, która wyrasta ponad przeciętność głównie dzięki opowiedzianej historii.

Adaptacja: 4+ Gra: 4+

I tak oto, drogi czytelniku, na podstawie rozlicznych przykładów z dziejów gier komputerowych udowodniłem, że ich tworzenie pod gotowe i ciekawe historie może przynieść dobre rezultaty. W końcu większość wymienionych tu tytułów to legendy i wielkie przeboje, które złotymi zgłoskami zapisały się w annałach komputerowej rozrywki. Wyciągnąć stąd można wniosek, że fakt sięgania przez programistów po ciekawe teksty literackie i bazowanie na nich podczas tworzenia fabuły gier gwarantuje, że dany tytuł okaże się godny polecenia.

Oczywiście proszę nie traktować zestawienia zbyt poważnie. W końcu na ekranie monitora nie da się w pełni oddać historii zawartej w książkach, wszystkich smaczków, wspaniałych bohaterów, zwrotów akcji, a przede wszystkim wspaniałego uczucia, jakie towarzyszy lekturze ulubionej powieści. I wcale nie chodzi tu o jakąś ułomność gier komputerowych, ale o to, że są odmienne. Główną ich cechą jest przecież interaktywność, a to kłóci się z kolei z ideą książek. Co prawda, istniały "paragrafówki", gdzie czytelnik decydował o wydarzeniach, ale - to już inna historia...

Na koniec chciałbym jeszcze zachęcić wszystkich tych, którzy potrafią czytać i jakimś cudem nie zetknęli się jeszcze z twórczością wymienionych tu autorów, by sięgnęli po ich utwory. Naprawdę warto. Nie jest to klasyka, jaka źle nam się kojarzy np. ze szkoły, ale kawał naprawdę fantastycznej i arcyciekawej literatury (niczego oczywiście lekturom szkolnym nie ujmując, ale co za dużo...). :)

NEWS

Halo 2

Microsoft Entertainment planuje stworzyć drugą część gry Halo. Szkoda tylko, że w pierwszej kolejności ma być wydana na Xbox. Z kolei na konwersję piecową przyj-



dzie niestety jeszcze długo poczekać. Konwersją pierwszej części Halo na blaszaka zajmuje się podobno firma Gearbox. Miejmy nadzieję, że przyłoży się do pracy. Szkoda tylko, że efekt ich zmagań obejrzeć będziemy mogli najwcześniej dopiero przyszłorocznego lata. :(

Breed latem

PC Gamer podało, że premierę gry przesunięto na lato 2003 roku. Pół biedy, gdyby to był rzeczywiście termin ostateczny...

MP demo DF:BHD

Przy okazji pojawienia się MP dema Black Hawk Down poznać mogliśmy wymagania tej gry: P3 1, 3 GHz, GF3 oraz 256 MB RAM. Nie wiem, jaki konfig mają wasze kompy, ale ja w pececie tylko RAM-u nie mam w wystarczającej ilości. Czy te wymagania nie są lekką przesadą?

Strona NOLF2

Sierra uruchomiła oficjalną stronę No One Lives Forever 2: A Spy In H.A.R.M.S Way. Możecie ją znaleźć pod adresem http://nolf2.sierra.com/

Koniec C&C: Renegade 2

Studio Westwood poinformowało, że nie będzie kontynuacji C&C: Renegade. Jest to na pewno nie pocieszająca informacja dla fanów tej gry, ale z drugiej strony - nie wydaje mi się, by było ich tak dużo.

Demo Chrome



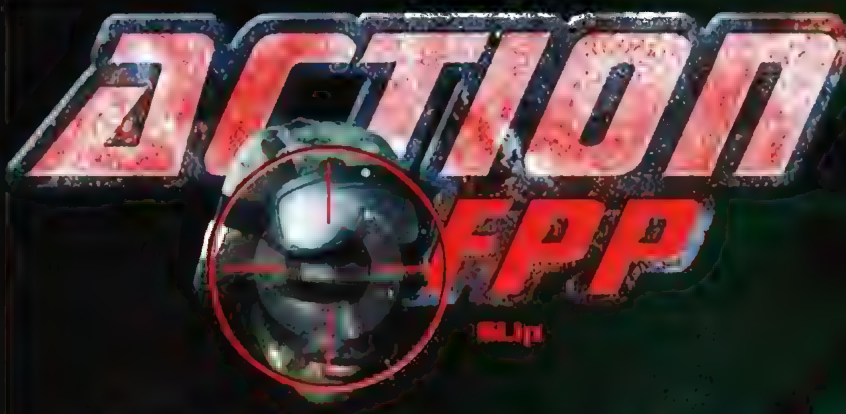
Jak poinformowała firma Techland, prace nad demem gry Chrome zostały odłożone i nie wiadomo, czy tytuł będzie w ogóle wydany. Autorzy postanowili się skupić na pracy nad wersją beta aniżeli demonstracyjną.

Demo Resistance'a

Pod koniec lipca w Sieci pojawiło się demo z dodatkiem do MoH - Resistance. Godne uwagi jest to, że zawiera ono misje, których nie będzie można znaleźć w pełnej wersji. Nie zabrakło także nowych broni oraz pojazdów. O ile wszystko pójdzie zgodnie z planem, znajdziecie je na naszym Cover CD w tym numerze.

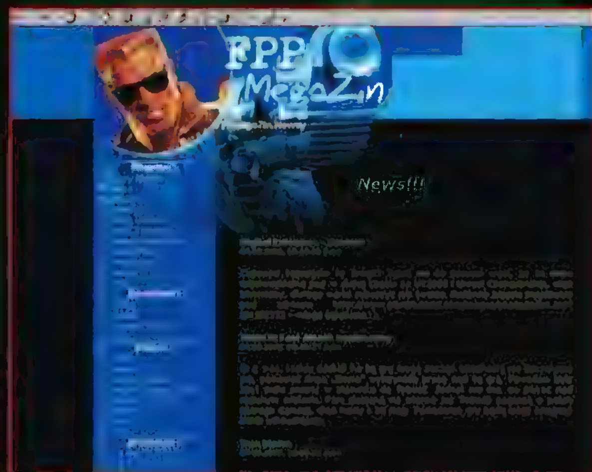
Team Assault = Reload

Dodatek do MoH (dotąd nazywany Team Assault) najprawdopodobniej będzie nosił nazwę Reload. Co będzie oferował? Przede wszystkim nowy tryb tug of war, który założeniami przypomina Assault znany z UT. Poza tym otrzymamy także nowe misje SP i mapy MP. Nie zabraknie nowego oręża (PPSh-41, Sten, Enfield Mark 1, granaty



Elo!!!

Mamy wrzesień, czas, by wracać do szkoły. :(Jeszcze tylko studenci i osoby, które na ten właśnie miesiąc zaplanowały urlop, mogą się cieszyć beztroskim leniuchowaniom. Jednak wystarczy przeczytać info najnowszego numeru FPP MZ, aby przekonać się, że nie wszyscy tak naprawdę lenią się w wakacje. Ekipa eMZety wykorzystała ten czas, aby przygotować dla was rzeczywiście obszerny numer FPP MZ. Jeśli natomiast chodzi o aktualne wydanie FPP Actiona, w obecnym numerze znaleźć możecie garść informacji ze świata FPP, tekst na temat tworzonego przez polską grupę moda do OF i krótką informację o stronie internetowej FPP MZ, dokąd z tego miejsca chciałbym was serdecznie zaprosić! Miłej lektury!



FPP MegaZin on-line

http://fpp.actionplus.com.pl

Prace trwały dość długo, ale w końcu dobiegły końca. 1 sierpnia ruszyła strona internetowa FPP MegaZina. Jednak ta zawiera nie tylko wszystkie wydane do tej pory numery eMZety. Z ciekawszych elementów wymienić należy chociażby sporą porcję newsów ze świata FPP i różnego rodzaju tekstów. Nie zabrakło też informacji o naszej grupie mailingowej i kanale #fpp. Co ciekawe, by wejść na nasz kanał, nie trzeba mieć żadnego klienta IRC. Można to uczynić dzięki naszej stronie internetowej! Dodatkową atrakcję strony stanowią także działy Download i Galeria. Nie zapomnieliśmy też o zamieszczeniu najciekawszych linków do stron traktujących o różnego rodzaju FPP-kach. Dzięki temu nasza witryna może się okazać świetną bazą wypadową. Inna sprawa, że jeśli już ją odwiedzicie, inne strony pójdą w odstawkę. Nie wierzycie? Sprawdźcie sami!!! :)

PS Wielkie dzięki dla wszystkich, którzy przyczynili się do powstania strony! W szczególności zaś dla KoVaLa, który jest autorem grafy, i dla newsmanów, którzy pracują w pocie czoła, starając się dostarczyć wam jak najświeższych informacji. Big ThX!!!

Silent War: Polish - Belarus conflict (nazwa robocza)

Dawno, dawno temu, w odległej galaktyce... Argh! To nie ta bajka. Zejdźmy z gwiazd trochę niżej - na Ziemię. A dokładnie na jeden z jej kontynentów zwany Europą - tam, gdzie umownie zaczyna się jej wschodnia granica. Do rzeki Bug. W przeszłości miały tam tereny państwa, takie jak Wielkie Księstwo Litewskie, Królestwo Polskie, Rosja, ZSRR. Rzekę, przez którą Polacy, Turcy, Tatarzy, Rosjanie itd. przeprowadzali armie. Obecnie znajduje się tam granica między dwoma państwami, o których będzie traktowała kampania modu. Białoruś i Rzeczpospolita Polska, bo o nich tu mowa, identycznie jak w przeszłości przeprowadzą własne wojska przez Bug, by walczyć...



Obfite opady deszczu sprawiły, że rzeka zmieniła bieg, zagarniając kilka polskich wiosek i sporą część terytorium państwa polskiego. W mediach żartuje się o czwartym rozbiorze RP. Jednak pewnego spokojnego deszczowego dnia oddział polskich żołnierzy, wysłany do usuwania skutków powodzi, został niespodziewanie zaatakowany od wschodniej strony Bugu przez niezidentyfikowane jednostki wojskowe.

Tak mniej więcej przedstawia się w skrócie początek kampanii. Będzie to konflikt w alternatywnej teraźniejszości, dobrze nam znanej. Tyle, że z jednym wyjątkiem - bę-



dzie padać więcej niż teraz. Kryzys z 1997 będzie o wiele potężniejszy. Kraj sparaliżowany powodzią i wojna...

"Wychodzimy naturalnie z założenia, że ma to być jak najbardziej realistyczny mod i właśnie na realizm kładziemy główny nacisk, zarówno jeśli chodzi o stronę techniczną (jednostki, broń), jak i misje. Wszystkie jednostki wojskowe czy cywilne, aktualnie znajdujące się w dyspozycji krajów walczących, znajdą swoje odzwierciedlenie u nas. Aktualnie dopracowujemy scenariusz, który będzie niezwykle realistyczny i rozbudowany. Dać dowód temu może to, że rozpatrujemy nawet realistyczne zachowywanie się sztabów i rządów obu armii, przewidujemy sytuację społeczną zarówno w kraju atakującym, jak i zaatakowanym. Cały czas trwają również prace nad odpowiednimi dodatkami do moda.

I tu muszę nas pochwalić, prace idą sprawnie i są jak najbardziej najwyższej jakości. A teraz - zdaje się - najważniejsze. W modzie będzie nowa muzyka! Tak, planujemy kilka utworów, które będą nadawały klimat akcji toczącej się na ekranie monitora. Jak do tej pory trwają prace wykończeniowe dwóch utworów: hymnu Polski i muzyki w intrze. Wydanie moda planujemy na koniec zimy, początek wiosny 2003. W tym samym czasie co mod wydane zostaną addonpacki do Operation Flashpoint z addonami naszego moda, również obok nich wypuścimy misje pojedyncze dla jednego oraz wielu graczy wykorzystujące dodatki z moda, jak i części fabuły.

Niektóre jednostki i broń są, lub będą, udostępnione jeszcze przed jego premierą i można je ściągnąć z naszej strony http://flashpoint.vgry.net. Ach, zapomniałbym o najważniejszym, a mianowicie o tym, że tworzymy także nową mapę dla OFP, odwzorowującą przygraniczne tereny po obu stronach Bugu. Również tutaj prace trwają na zaawansowanym poziomie - gotowe jest już ukształtowanie terenu, teraz je jedynie pokrywamy szatą roślinną i dodajemy elementy natury nieożywionej, jak i elementy działalności człowieka. Na zakończenie dodam, że niewykluczone jest wydanie niektórych addonów specjalnie dla OFP: Resistance, przez co nasze dodatki zyskałyby nową jakość wizualną i techniczną. Podsumowując - w skład moda wejdą: kampania, pojedyncze misje, nowe addony armii białoruskiej i polskiej, nowa mapa oraz muzyka. W późniejszym okresie planujemy wydać dodatki zawierające między innymi drugą kampanię i nowe addony.





Stale czekamy na sugestie graczy. Jesteśmy otwarci na wszelkie ciekawe propozycje dotyczące jego wyglądu. Jeśli masz jakiś pomysł, podziel się nim z nami. Dyskusja o modzie prowadzona jest na naszym forum http://flashpoint.vgry.net/forum/index.php. Więcej informacji o modzie i najświeższe newsy możecie znaleźć na naszej stronie poświęconej nie tylko modowi http://flashpoint.vgry.net. Zapraszamy!

Jesteśmy grupą dobrze zorganizowanych zapaleńców, którzy tworzą gu dla siebie i społeczności graczy. Mamy nadzieję, że uda nam się dociągnąć ten ambitny projekt do końca, mimo wieku trudności, z którymi musimy się borykać".

White Socks Entertainment
[flashpoint.vgry.net]
Nemrod

FPP MegaZin nr 7 na CD

Ciekawi jesteście, co tym razem przygotowała dla was ekipa FPP MegaZinu?!? Na "dzień dobry" waszym oczętom ukaże się okładka wykonana przez Redemptora, a uszom dane będzie usłyszeć muzę skomponowaną przez Lou32. Stronę dalej po raz pierwszy spojrzy na was oko, które pod różnymi postaciami towarzyszyło wam będzie nieprzerwanie, podczas przeglądania ponad... pięćdziesięciu stron eMZety! A co dalej? Oczywiście wstępniak, który tym razem ozdobiono screenem miesiąca. Później czeka was coś nowego - Mail Bombing. Jesteście ciekawi, cóż to takiego?!? Zapraszam do czytania... no i pisania. :) Co jeszcze można poczytać? Np. dwa teksty przygotowane przez Diffa - "Dialog" i "Hordą łatwiej". Po raz pierwszy w zinie zamieściliśmy też tipsy zebrane przez Lou32. W numerze nie zabrakło Mega Unreala, do którego teksty popełnili tym razem: Zybo, Wachu, Rud_103 i Maxwell. Znajdziecie też Składak, tworzony w pojedynkę przez Lou32. Dzięki Hectorowi, Lou32 i DarthSiderowi poczytać możecie kolejne części ich opowiadań w Kąciku Twórczym. Dla tych, którzy bardziej lubią oglądać, niż czytać - dwaj panowie, Kamil "kameleon" Kondek i Zybo, przygotowali galerię Chrome, Red Faction 2 i UT 2003. Jako bonus zamieściliśmy tym razem mutatory do UT, opisane przez Zybo i Maxwella, skiny do UT oraz tapety autorstwa KoVaLa.

NEWS

dymne). Jak poinformowali twórcy dodatku, ten powinien się pojawić jeszcze w tym roku. Niewykluczone, że będziemy się mogli nim cieszyć w październiku.

Dodatki do America`s Army

Już niedługo powinien się pojawić (albo już się tak stało) dodatek do AA - Marksmanship. Za jego sprawą do gry dodano nową specjalizację - snajpera. Jeśli ktoś na nią zasłuży, co wcale takie łatwe pewnie nie będzie, będzie korzystał z dwóch nowych broni: M82A1 Barrett i M24. Co więcej, autorzy szykują dwa kolejne dodatki: Tanger Pack i Airborne Pack. Jak widać, amerykańska armia kusi graczy coraz bardziej. :)

Kiedy Doom III?

Serwis amazon.com zamieścił informację, z której wynika, że Doom III będzie wydany w marcu 2003 roku w cenie 49,99$. Ile prawdy jest w tej informacji? Tego chyba nie wie nikt.

CGL III zakończony

W momencie gdy czytacie news, rozgrywki CGL III powinny dobiec już końca. Wyniki trzeciej edycji, jak i nieco informacji o samym CGL-u znajdziecie najprawdopodobniej w następnym numerze FPP Actiona.

Patch do DF: Dagger

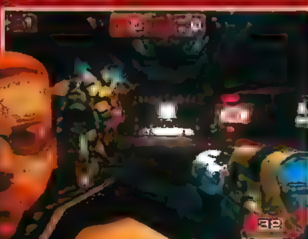
W Sieci dostępny jest patch v1.00.07 do DF: Dagger. Wzbogaca on grę między innymi o tryb cooperative i poprawia problemy występujące z save'ami.

Far Cry

Firma UbiSoft oficjalnie zapowiedziała nowy shooter - Far Cry. Wstępnie datę premiery ustalono na koniec 2003 roku.

UT2003 w tym miechu?

Jeśli nawet, to tylko w Stanach Zjednoczonych. :(Premiera gry kilkakrotnie była już przesuwana. Jednak jeśli wszystko pójdzie dobrze, pod koniec września zostanie wydana w USA, a w październiku w Europie. Czy tak będzie? Przekonamy się już wkrótce.





Pośmiejmy się?

Tja - żegnajcie wakacje (chlip). Nastroje pewnie u was nie najlepsze? Ale mam nadzieję, że lektura tego działu choć w niewielkim stopniu podniesie u was poziom radości. Przypominam, że zawarte tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo zostały wyszperane w Sieci.

Problem z Małym

Qualis

Dane statystyczne: ponad 90% graczy ma problemy z Małym.
Komentarz z sali: Panie doktorze, to przerażające...!

CD-Action w większości czyta zdrowa męska populacja graczy. Są to okazy zdrowia o wspaniałym refleksie oraz doskonale rozwiniętych mięśniach nadgarstków (wynik tzw. syndromu ADWS). Niestety, jak mówią bezlitosne dane, ponad 90% graczy ma problem z Małym. Skala tego zjawiska jest zaiste przerażająca. Nie ważne, czyś młody, czy stary. Doświadczony czy lama. Wypoczęty czy na uginających się nogach. Ten problem może stać się w każdej chwili twoim problemem. Tak, Szanowny Czytelniku - do ciebie mówię! To może przydarzyć się tobie! Do tej pory wszyscy traktowali sprawę wstydliwym milczeniem. Bo nie wypada, bo tak nie można, bo przecież tabu... bla...bla...bla... zmowa milczenia dotycząca kłopotów z Małym sprzyjała destrukcji psychiki wielu graczy. Wielu odeszło od nas w sile wieku, stało się nieledwie warzywami - tak głęboko dotknęło ich to zjawisko. Skala problemu wymaga zdecydowanych działań. Podjęcia jakichś kroków. Bicia na alarm. I ja sam, beztroski gracz, spotkałem się z taką sytuacją. I od tej pory mój świat wygląda inaczej...

Nic nie zapowiadało dramatu. Ot, piękne, letnie, lipcowe popołudnie. Byłem jak młody bóg przy wodopoju. Spokojnie przechodziłem po raz któryś z rzędu Half-life'a. Tak po prostu, z nieskażonej niczym radości grania w coś doskonale znanego. Nie planowałem nic innego. I nagle. To się stało. Stanąłem przed... problemem z Małym. Czy może kłopot z Małym stanął przede mną. Oko w oko. Oddech w oddech. Muszę opanować drżenie rąk, jeśli zamierzam pisać o tych wydarzeniach. Zatem grałem i nagle... dzwonek. Długi, natarczywy, pewny siebie dzwonek. Zrezygnowany wlekę się do drzwi. Rzut oka w wizjer. Rodzina. Nie dobrze, czuję to przez skórę, choć jeszcze nie znam najgorszej prawdy. Otwieram drzwi i mam problem. Problem z Małym, który stoi obok przedstawiciela rodziny, gapiąc się na mnie bezczelnie.

Mały - każdy go ma - bliższy lub dalszy syn kuzynów, ciotek i bóg wie jeszcze kogo. Synowie znajomych rodziny, brata, siostry, kolegi z pracy. Mały - bystra bestia w wieku przedszkolnym, która często się nudzi, podsuwając tym samym biednym rodzicom zabójcze pomysły w rodzaju: "A to może poślemy Małego do X. X ma komputer i nic, tylko na nim gra, niechaj raz będzie z tego jakiś pożytek"... koszmar.

No i mam problem. Małemu nie można dać w łapę komiksu z Batmanem i zostawić samego. To nie to pokolenie. Mały chce grać. Na Moim Komputerze. A ja mogę w tym czasie poczytać komiksy z Batmanem, które zresztą czasami Mały łaskawie mi przynosi. Z Małym się nie dyskutuje. Zresztą próbowaliście kiedyś pokonać w dyskusji 7-latka? Nie da rady.

Byłem w rozpaczy. Każda komórka mojego ciała chciała nadal grać w Half-life'a. Lecz było to niemożliwe... jedyne, co mi zostało, to obserwować, jak Mały gra w Raptora. Spojrzałem złym okiem na komiksy z Batmanem. Nie... musi być jakiś sposób...?! Musi. Zacząłem intensywnie myśleć. Mały lubi grać. To fakt. Uwielbia grać w gry, w których można postrzelać. To fakt. Hm. Hm. A tam, będę wredną małpą i...

Następnego dnia, kiedy Mały z paczką komiksów pod pachą (przeznaczonych dla mnie oczywiście) wparował do mojego królestwa, oznajmiłem mu z żałosną miną, że "Raptor mi padł". Mały spojrzał na mnie zimnym wzrokiem. A ja zaproponowałem mu... taką miłą grę, w której chodzi taki mały słodki bobasek i zbiera jakieś pierdółki. Mając przy tym nadzieję, że się tym śmiertelnie znudzi. Boże, jakiż ja byłem naiwny! 7-latkowie mają takie rezerwy fantazji, że już po chwili słyszałem, jak sam do siebie mówi: "Kapitan Bobo kopie tyłki wrednym pszczółkom... po skrzydełkach... po skrzydełkach je...". Inaczej mówiąc, Mały się wciągnął.

Jednak ja, czując, że jestem na dobrej ścieżce, drążyłem dalej. Kolejne gry "padały", a zamiast nich pojawiały się nowe, bardziej infantylne, słodkie oraz różowe - czyli takie, o jakich sądziłem, że porządny 7 latek trzyma się od nich z daleka. To był pojedynek tytanów. Z biegiem czasu Mały przestał przynosić komiksy. Ale jego fantazja z łatwością pokonywała wszystkich zawodników, których mu podsuwałem. Przerabiała różowe baloniki na potwory, krasnoludki na wrednych kurdupli, aniołki na małe i głupie dziewczynki, a co większe śliczne chmurki na nielubianą przez niego grubą panią przedszkolankę.

Przełom i zarazem punkt zwrotny nastąpiły, kiedy podsunąłem mu coś tak słodkiego, że zemdliłoby nawet niemowlaka płci żeńskiej. Coś o przygodach małego misia, któremu porwano śliniaczek i któremu pomaga taki inny mały ślimaczek. Po prostu koszmar. Gra - koszmar. Tym razem wiedziałem, że albo Małego zmogę, albo sam się poddam - nie było już alternatywy. Zatem gdy Mały się pojawił, posadziłem go przed kompem, odpaliłem ów misiowo-ślimaczkowy koszmar i... Małego zatkało. Nie mogłem uwierzyć własnym oczom. Zatkało go! Owszem, zatkało - tyle, że na pięć minut. Słownie: pięć minut. Tyle wystarczyło fantazji Małego, aby zrobić z ślimaczka coś w rodzaju małego Jeta Li, a z misia Jackie Chana... no i zadyma ruszyła na całego. Nogi się pode mną ugięły...

Załamany obserwowałem z fotela, jak Mały dobrze się bawi bohaterami. Na tego faceta nie ma, jak widać, mocnych. Kiedy tak siedziałem, taplając się w czarnej rozpaczy, spłynęło na mnie olśnienie. Przecież to takie oczywiste! Na 7-latków nie ma siły. Są nie do ruszenia - ich wyobraźnia zakasuje wszystko. Ale... no właśnie. Dlaczego o tym wcześniej nie pomyślałem...? I teraz byłem pewien, znalazłem na Małego haka, którego nie był w stanie przeskoczyć. Przynajmniej dopóki nie urośnie.

Rozwiązanie okazało się proste. Zamiast serwować Małemu jakieś słodkie gry, licząc, że się nimi znudzi, zrobiłem odwrotnie. Mały nie mógł wręcz uwierzyć szczęściu, kiedy następnego dnia otrzymał dawkę Soldier of Fortune, podlaną Blood 2. Kiedy wyszedł rozanielony, uśmiechnąłem się do siebie. Teraz czekałem już tylko na telefon. Od Rodziców, rzecz jasna, bowiem Mały, jak na każdego 7-latka przystało, lubił opowiadać, w co grał. Mogłem sobie tylko wyobrażać, w jaki sposób jego fantazja przerobi taki Blood 2. Wiecie, stosy wnętrzności, wiadra krwi, szkielety, Jet Li, duchy, walające się głowy i takie tam. Kiedy telefon zadzwonił, wiedziałem, że w końcu wygrałem. To był wuj. Z słuchawki zawiało oburzeniem i grozą. W co Mały u ciebie gra?! Jest cały rozgorączkowany i mówi o zjadaniu ludzkich serc!!! Jego matkę zemdliło przy kolacji, gdy słuchała tych rewelacji!! On już nigdy więcej do Ciebie nie przyjdzie...!!! Bingo.

Historia obrazuje wyższość intelektu nad brutalną siłą. Mały oczywiście nie zniknął z mojego życia. Kiedy trochę podrósł i wpadł na pomysł, aby umawiać się wcześniej na wizytę, nasze wzajemne stosunki ułożyły się idealnie. Pokazałem Małemu Half-life'a - tu, podzielił mój entuzjazm co do tej gry. On z kolei zaczął mi przynosić całkiem świeże komiksy z Batmanem, zamiast tych starych i podartych.

Jak widać, przebrnąłem szczęśliwie przez problem z Małym. Ale twój przypadek może być inny. Każdy Mały jest inny, wymaga indywidualnego podejścia. Lecz bądź czujny. Zostałeś ostrzeżony - uważaj - i ty możesz mieć problemy z Małym...

Polityka mistrzostw

Inż. Mamon

Wszystkich, którzy tak kochają mistrzostwa świata w piłce nożnej, że profilaktycznie w godzinach meczów próbują się ukryć jak najdalej od jakiegokolwiek telewizora, radia albo czegoś w tym rodzaju - zapraszam do poczytania, co na temat występu "naszych" na tegorocznych mistrzostwach powiedzieli członkowie czołowych partii politycznych:

Leszek Miller (SLD)
Kłopoty naszych zawodników są jedynie przejściowe - wierzymy, że reformy wprowadzone za naszej kadencji odniosą efekty już w eliminacjach do mistrzostw Europy. Winę za przegraną ponosi oczywiście trener Engel zgniłe jajo pozostawione przez poprzedni rząd - tylko dlatego polscy piłkarze pod rządami lewicy nie odnieśli druzgocącego zwycięstwa w tych mistrzostwach.

Jarosław Kalinowski (PSL)
"Nasi" przegrali? A bardzo możliwe - ale co za różnica - proszę zobaczyć, jaką zieloną murawę mają w tej Ko-

Śmiej się razem z nami...



rei - że jak dostaniemy pieniądze z Unii na rozwój rolnictwa, nasze łąki też będą tak wyglądały.

Jerzy Buzek (koalicja AWS-UW)
Widać teraz, do czego prowadzą destrukcyjne rządy lewicy. Za naszych czasów orły Engela pokonywały Norwegów 3 do 2, a teraz co? 0 do 4 z Portugalią. Dzięki nam weszliśmy do mistrzostw, ale wszystko, co zostało przez nas osiągnięte, zostało rozkradzione przez tych sępów z SLD.

Janusz Korwin-Mikke (UPR)
Oni powinni się zająć brydżem sportowym, a nie piłką. Chociaż nie - bo z główkowaniem też im nie idzie.

Andrzej Lepper (Samoobrona)
Właściwie to wina obrony. Powinniśmy bardziej blokować bramkę. Zagrać systemem 1-9-0-1. I tych dziewięciu powinno non stop chodzić wzdłuż bramki - żadna piłka by nie wpadła. A tak przy okazji to Ju-rek En-gel i Bal-ce-ro-wicz mu-szą odejść... Ju-rek En-gel i Bal-ce-ro-wicz mu-szą o-dejść...

Lech Wałęsa (były prezydent)
Zdecydowanie za słabo skoczni byli ci nasi reprezentanci, za mało skoczni. No bo oni to nie to, co nasz Adaś Małysz a bo ja.

Aleksander Kwaśniewski (obecny prezydent)
Zdaniem moim i mojej żony, "nasi" byli zbyt ciężcy. Powinni się odchudzić - od razu by dostali szybkości. Właściwie to mam tu po ręką dobrą dietę - mnie pomogła. A tak na marginesie - w tej Korei jest upał... w tym szaliku to strasznie się zgrzałem... muszę znów zacząć w tenisa grać, bo kondycję tracę.

Antoni Macierewicz (LPR)
Hm... to zdecydowanie dlatego, że większość piłkarzy gra w państwach Unii Europejskiej - jak wiadomo - tam rozpusta na każdym rogu i jeszcze ta legalizacja narkotyków - Smolarek już wpadł. Reprezentacja powinna się opierać na zawodnikach grających w naszej - polskiej - podkreślam, POLSKIEJ, lidze.

Lech i Jarosław Kaczyńscy (PiS)
Sędziowie prowadzący nasze spotkania zdecydowanie powinni podać się do dyspozycji pani Piwnik. Jak to możliwe, że sędziowali dla Korei, a nie dla nas. W tych meczach nie było żadnej sprawiedliwości, a i prawa nie było. Tak po prawdzie, to co tam prawa - nawet lewa strona nic nie ugrała.

Krótki dialog między mną Windowskem i Linuksem

Miałem ci ja sobie SoundBlastera Live!, ale pożyczyłem go bratu, pamiętając o tym, że na płycie mam wbudowany układ AC97, więc jakoś da się przeżyć... zatem: wyjęcie karty ze slotu, AC97 na enabled w BIOSie, włączenie kompa...

Scena I

Startuje Windows98SE
Win98: Hej! Masz tu jakiś nowy sprzęt! Właśnie sprawdzam, co to... hm. Najwyraźniej to "nowe urządzenie". Poszukamy jakiś sterowników, co?
Ja: OK! Zainstaluj, co tam masz standardowego... byle co, tak aby grało...
Win98: Kurdę. Nic do tego nie mam... dałbyś jakąś płytkę!
Ja: Na pewno nic nie masz?
Win98: No mówię, że nie!
Ja: A skąd ci, kurdę, teraz wezmę CD ze sterami do płyty głównej... poczekaj, poszukam.
(20 minut przekopywania stosu CD)
Ja: Mam... instaluj.
Win98: No tak... ale gdzie na tej płycie masz sterowniki?
Ja: Tu, w tym katalogu...
Win98: Nie "katalogu", a "folderze", a poza tym nic tu nie ma.



Ja: Jak nie ma, jak jest?!?!
Win98: Jak jest, jak nie ma?
Ja: Odpuść sobie...
(ręczna instalacja sterowników z CD)
Win98: O! Tamto "nowe urządzenie" to karta dźwiękowa! Zainstalowane!
Ja: To posłuchajmy jakiejś muzyki.
Win98: Chyba oszalałeś... a reset?
Efekt: Dźwięk jest, ale pozostało włączone ładowanie SB16 emulation, więc przy starcie systemu irytująco pika, informując, że nie ma karty... musiałbym ręcznie zmienić autoexec.bat, ale mi się nie chce, poza tym ta karta za parę tygodni wróci..

Scena II

Startuje Linux (Mandrake 8.2) i również słychać dialog:

Kudzu: Hej! Wyjąłeś dźwiękówkę?
Ja: Tak.
Kudzu: OK. Wywalić jej konfigurację czy zostawić?
Ja: Zostaw, karta jeszcze wróci.
Kudzu: OK, zostawiam. O! A masz tu za to AC97 - odpalić?
Ja: Tak.
Kudzu: Odpalone.
Ja: Dzięki! To co? Restarcik?
Kudzu: A po co?

Efekt: Dźwięk jest, a konfigi od SBLive! czekają na powrót karty, w niczym nie wadząc.

Epilog

Pytanie: Który z rozmówców jest bardziej user friendly? :)))))

Bzdury, głupoty i kłamstwa, czyli REKLAMA

Gdy prasa, radio, telewizja i uliczne billboardy próbują zrobić ci papkę z mózgu, mamy dla ciebie tłumaczenie podstawowych słów używanych w języku reklamy. Czyli... co producent i agencja reklamowa mieli tak naprawdę na myśli.

NOWY - inny kolor obudowy niż w poprzednim modelu
ZUPEŁNIE NOWY - części zamienne nie pasują do poprzedniego modelu
EKSKLUZYWNY - importowany i drogi jak cholera produkt; będzie problem z częściami zamiennymi
NIEZRÓWNANY - niemal tak dobry jak model konkurencji
NIEZAWODNY W DZIAŁANIU - nie ma żadnych regulatorów czy manipulatorów, które mógłbyś zaraz popsuć
ZAAWANSOWANA TECHNOLOGIA - agencja reklamowa nie ma pojęcia, jak to w ogóle działa
NARESZCIE JEST - w tym zamieszaniu nikt nie zauważył, kiedy się pojawiło
PRZETESTUJ - producentowi zabrakło na to pieniędzy
WYSOKA PRECYZJA - wszystkie części pasują do siebie
FUTURYSTYCZNY - nie znaleziono innej wymówki, dlaczego wygląda na zupełnie coś innego
ZMODERNIZOWANA KONSTRUKCJA - wykryte dotychczas i poważne wady usunięto .. taką przynajmniej mają nadzieję
LATA ROZWOJU - w końcu coś nam się udało zrobić
PRZEŁOM - w końcu wykombinowaliśmy, do czego to służy
SPEŁNIA WSZYSTKIE STANDARDY producenta, nie twoje...
SOLIDNA KONSTRUKCJA - ciężkie jak diabli
WYSOKA SOLIDNOŚĆ - pracuje dość długo, żeby wysłać to zwykłą pocztą
BEZ TŁUSZCZU - płacisz tylko za jedzenie, tłuszcz jest za darmo

Polska leży w Europie?

Historia jak najbardziej autentyczna. Dworzec Centralny w Warszawie przy kasach MIĘDZYNARODOWYCH.

Bohaterowie:
k1, k2 - kasjerki 1,2
t - turystka z Ameryki, angielskojęzyczna (i jej mąż)
jf - jakiś facet

Podchodzi turystka do kasy...

t: Hello, when does the next train to Moscow leave? (czy coś w tym rodzaju)
k1: Słucham?
t: When does the next train to Moscow leave?
k1: Proszę głośniej, bo nie rozumiem.
t: Excuse me?
k1: A, pani Angielka... Zośka, zawołaj Krysię, ona chyba zna angielski...

(przypominam: kasa MIĘDZYNARODOWA)

k2: Nie ma Krysi, poszła na papierosa.
k1: No to Baśkę, ona chyba po niemiecku...
k2: Dzisiaj nie pracuje.
k1: No to chodź tu sama, bo nie rozumiem, co klientka chce...
k2: Dobra, idę.

po chwili...

k2: Słucham?
t: One ticket to Moscow, please.
k2: Do Moskwy? Da, pażałujsta. A w kotoryj czas?
t: Excuse me?
k2: Nu, dawajte, sleduszcij pojezd idiet w wosiem czasow. Hotite bilet pokupit?
t: (do męża) Oh my god. I don't understand her...
jf: Excuse me. Could I help you with this?
t: Yes, thank you.
jf: Przepraszam, o której najbliższy pociąg do Moskwy?
k2: A PAN CO CHCIAŁ!? KOLEJKA JEST!

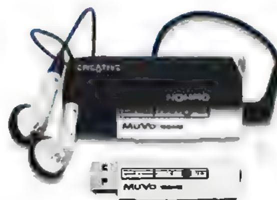


Sprzętowe ciekawostki

Nomad MuVo

Jak twierdzi firma Crative, jej nowy odtwarzacz plików MP3 Nomad MuVo, jest najmniejszym tego typu urządzeniem na świecie. Czy tak jest w istocie? Oto specyfikacja:
Wymiary: 73 mm/35 mm/16 mm
Waga: 28 gramów
Pamięć: 64 MB
Zasilanie: 1*bateria AAA
Czas działania: do 12 godzin
Formaty: MP3, WMA (Windows Media Audio)

www.americas.creative.com



Manta, ludziska, okazję!

Głośniki XT - wielka obniżka cen!
Manta szykuje wielką obniżkę cen na głośniki z serii XT. Tak tanio jeszcze nie było! Jeśli macie zamiar kupić głośniki komputerowe, właśnie teraz jest najlepszy moment. Spieszcie się, bo oferta jest ważna tylko do wyczerpania zapasów. Więcej informacji wkrótce.
Dodatkowe informacje.

http://www.manta.com.pl/serwis/hardware/pcglosniki.htm

Nowa szata graficzna MM10 i MM20
Doskonałe produkty multimedialne - mikrofon MM10 oraz słuchawki MM20, zyskały nową szatę graficzną. Różnicę dostrzeżecie z pewnością już niedługo na półkach sklepowych.



Niewielki zasilacz

Tajwańska firma JustCooler zaprezentowała nietypowy zasilacz. SP-300 charakteryzuje się tym, że zastosowano tu nowatorski system chłodzenia, jeśli chodzi o zasilacze. Wentylator umieszczony w specjalnej obudowie i zamontowano ponad układami elektronicznymi. Dzięki temu hałas zredukowano do dwudziestu pięciu decybeli. Co ciekawe, w tylnej części umieszczono nie tylko wejście na przewód zasilający, ale także cztery wyjścia (do tej pory spotykało się maksymalnie jedno).

www.justcooler.com.tw

Centralne RIO



Firma SONICblue Incorporated(tm) wybrała dyski twarde firmy Seagate do własnego RioCentral(tm) - elementu domowego stereo, dzięki któremu użytkownicy mogą zapisywać, organizować i odtwarzać kolekcje CD oraz cyfrowej muzyki. RioCentral gwarantuje doskonałą cyfrową jakość dźwięku odtwarzanego w domowych systemach stereo oraz funkcjonalność centrum muzycznego, oferującego wszystkie niezbędne funkcje w jednym urządzeniu: możliwość pobierania plików muzycznych do przenośnego odtwarzacza Rio® lub odtwarzania muzyki w odbiornikach Rio rozmieszczonych w całym domu. Od momentu sprzedaży pierwszego dysku twardego dla rynku Consumer Electronics w 1997 roku Seagate stał się najchętniej wybieranym producentem przez innowatorów rynku Consumer Electronics, takich jak SONICblue. "RioCentral, tak proste w użyciu jak odtwarzacz CD i tak inteligentne jak komputer PC, wykorzystuje dyski twarde firmy Seagate do przechowywania zawartości do 650 płyt CD", powiedział Greg Ballard, wiceprezes do spraw marketingu i zarządzania produktami, SONICblue. Zaprojektowane z myślą o wysokich standardach RioCentral otrzymało wyróżnienie Innowacje 2002 od Consumer Electronics Association. Dyski twarde firmy Seagate, wykorzystywane w RioCentral, umożliwiają klientom: przechowywanie zawartości do 650 płyt CD. Katalogowanie płyt CD zapisanych na dysku twardym. Artysta, album, tytuł piosenki i inne adekwatne informacje są przypisane do odpowiednich plików, dzięki czemu wyszukiwanie staje się bardzo szybkie oraz proste. Przeniesienie kolekcji muzycznych, zapisanych w plikach MP3 z komputera PC do codziennego życia (za pomocą połączenia sieciowego lub portu USB odbywa się transfer danych plików MP3 z komputera PC do RioCentral). RioCentral może również samodzielnie wybierać muzykę na podstawie wcześniej określonych upodobań użytkownika. Błyskawiczne wyszukiwanie muzyki dzięki intuicyjnemu interfejsowi RioCentral oraz zaawansowanym możliwościom wyszukiwania. Pobieranie muzyki do przenośnych odtwarzaczy Rio przez wygodne porty USB. Przesyłanie muzyki do jednego lub więcej odbiorników. Przenoszenie muzyki na standardowe płyty CD-R audio lub płyt MP3 z wykorzystaniem zintegrowanego napędu CD-RW. Kodowanie do 320 kbps muzyki w najwyższej cyfrowej jakości. Opcjonalnie można zmniejszyć wielkość plików w celu pobrania ich do przenośnych odtwarzaczy. Seagate jest jedynym producentem dysków twardych, który otworzył specjalne laboratorium wspomagające producentów urządzeń Consumer Electronics w projektowaniu urządzeń. Unikalne centra projektowe firmy Seagate - Design Service Centers (DSC) dla producentów urządzeń Consumer Electronics w Stanach Zjednoczonych i Singapurze oferują szeroką gamę usług, między innymi możliwość testowania, integrowania oraz analiz mechanicznych, które pomagają klientom w projektowaniu, wprowadzaniu innowacji oraz wprowadzaniu na rynek nowych urządzeń wyposażonych w dyski twarde.

www.seagate.com
www.sonicblue.com

Wreszcie
coś dla cukrzyków



Osoby chorujące na nieuleczalną cukrzycę, a posiadający palmtopa firmy Handspring, są w stanie samodzielnie badać poziom cukru we krwi i zapisywać wyniki w pamięci komputera. Co ciekawe, wraz z rozszerzeniem sprzętowym dostarczane jest oprogramowanie, które pozwala na porównywanie wyników z dowolnych badań, przypomina o okresowych wizytach u lekarza, a także umożliwia przeglądanie bazy produktów, ułożonej według zawartości cukru (2500 pozycji).

www.therasense.com

TRUSTowe USB 2.0



Forma Trust dodaje 4Port Compact USB 2.0 HUB do asortymentu Portable Solutions. Kompaktowe urządzenie dla użytkowników notebooków łączy kilka urządzeń USB. Trust 4Port Compact USB 2.0 HUB umożliwia połączenie maksymalnie czterech urządzeń USB 2.0 lub 1.1 USB do notebooka lub laptopa. Koncentrator jest typu hot swappable (podłączanie oraz rozłączanie urządzeń peryferyjnych w każdej chwili, bez konieczności wyłączania urządzeń) oraz zgodny z systemami operacyjnymi Microsoft i Apple. Przewidywana cena tego cacka to 144 złote.

www.trust.com

Notebook
z nagrywarką DVD!

Sony zapowiedziało nowy model notebooka (PCG-GRX91G/P). Ciekawostką jest to, że ten będzie wyposażony w nagrywarkę DVD. Będzie to pierwszy notebook z tego typu wyposażeniem. Napęd będzie obsługiwał płyty DVD-R, DVD-RW, CD-R i CD-RW. Premiera w listopadzie tego roku.

GameBoy na TV?

Jasne, dlaczego nie? Firma Innovation Technologies opracowała i wypuściła na rynek konwerter, dzięki któremu konsolę, jaką jest GameBoy Advance (GBA), użytkownik bez problemu będzie w stanie podłączyć do odbiornika telewizyjnego. Co prawda, rozdzielczość 240 na 160 punktów nie powala, ale czy nie jest przyjemniej grać na 25 calowym telewizorze niż malutkim, niepodświetlanym ekraniku? Jedynym minusem tej konstrukcji jest jej cena, która wynosi około osiemdziesięciu dolarów.



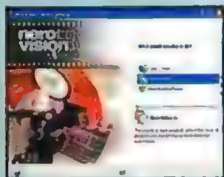
www.innovation1.com



Canon nagrodzony

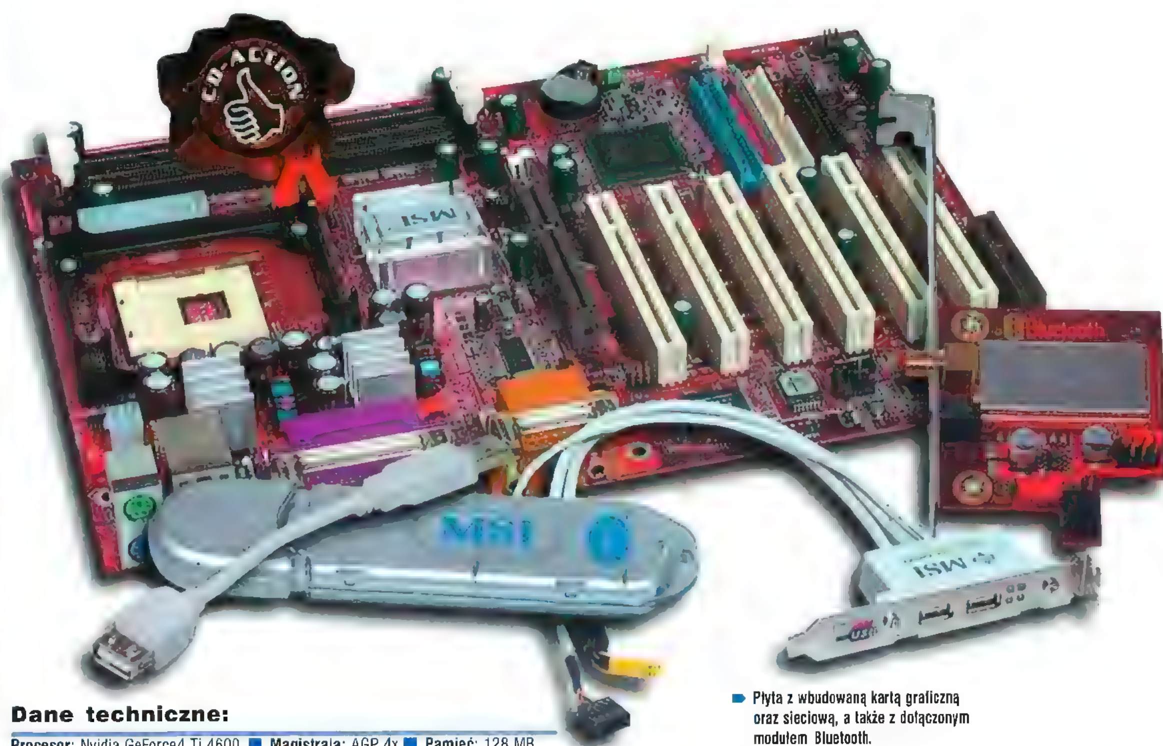
Canon PowerShotG2 zdobył tytuł Europejskiego Cyfrowego Aparatu sezonu 2002/2003 przyznawany przez stowarzyszenie wins EISA European Digital Camera of the Year Award 2002/2003. Jurorzy EISA wypowiadali się o aparacie w samych superlatywach: "Canon PowerShot G2 to najsolidniejszy i najwszechstronniejszy aparat z rozdzielczością 4 megapikseIe. Jest dosłownie nafaszerowany możliwościami, takimi jak składany i obracany ekran LCD, ostry, trzykrotny zoom oraz możliwość podłączenia zewnętrznego flesza. Można by sobie życzyć krótszego czasu osiągania gotowości do pracy, ale z drugiej strony - aparat ma bardzo żywotny i wydajny akumulator litowo-jonowy i daje naprawdę oszałamiającą jakość zdjęć". "PowerShot G2 jest niezwykle popularny, gdyż daje bardzo wysoką jakość obrazu i wiele zaawansowanych funkcji fotograficznych, które zazwyczaj spotyka się tylko w lustrzankach", stwierdził pan Komatsuzaki, wykonawczy wice-prezes w Canon Consumer Imaging Europe. "Ten aparat ustanowił standard dla nowego segmentu rynku między modelami profesjonalnymi a amatorskimi i ten właśnie segment okazał się cieszyć ogromną popularnością wśród użytkowników".

www.canon.com



Nowe Nero

Firma Ahead, producent znanego oprogramowania do zapisu płyt CD - Nero, wprowadza do sprzedaży dwa nowe produkty Nero Express i Nero Vision Express. Nero Express to oprogramowanie do nagrywania, zaprojektowane z myślą o integratorach oraz producentach napędów. Oferowany jest tylko w wersji OEM, dzięki czemu zyskują oni tanie i nieprzysparzające problemów narzędzie obsługujące większość formatów CD i DVD. Łączy silne strony i wysoką wydajność Nero Burning ROM z nowym przyjaznym dla użytkownika interfejsem. Program gwarantuje wsparcie dla wszystkich najnowszych nagrywarek płyt CD, a także dla nowych standardów DVD. Stabilność procesu nagrywania zapewnia programowa ochrona bufora. Twórcy Nero Express przykładają dużą wagę do użytkowników pracujących z cyfrowymi plikami audio oraz wideo. Ci z łatwością wypalą płyty audio i wideo, nawet DVD.



➡ Płyta z wbudowaną kartą graficzną oraz sieciową, a także z dołączonym modułem Bluetooth.

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce4 Ti 4600 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 128 MB DDR ■ **Wyjścia wideo:** S-Video, Composite (rozgałęźnik) ■ **Wejścia wideo:** S-Video, Composite (rozgałęźnik) ■ **Dodatkowe:** wyjście DVI (cyfrowe), bogate oprogramowanie

MAXymalnie pentiumowa

MSI 845G Max-L

■ **Maciej Lewczuk**

Firma MSI od dłuższego czasu usiłuje podważyć supremację ASUS-a, jeśli chodzi o segment produkcji płyt głównych. I wprowadza do własnych konstrukcji coraz to nowsze rozwiązania technologiczne, które mają na celu poprawę funkcjonalności, a co za tym idzie - także atrakcyjności produktu. Tym razem znowu udało się jej wyprzedzić i zaskoczyć konkurencję.

Płyta główna MSI 845G Max-L - jako podstawa zestawu komputerowego - nie różni się znacząco od innych konstrukcji tego typu. Ale to złudne wrażenie. Zastosowanie chipsetu Intel 845G (mostek północny) i ICH4 (mostek południowy) zapewniło obsługę procesorów Intela z jądrem Northwood (P4) oraz Willamette (Celeron), obsadzanych w podstawce Socket 478. Oprócz tego płyta ma wyjście D-Sub, czyli wbudowany układ graficzny, który nie jest zbyt szybki, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by wymagający mocy graficznej użytkownik zastąpił ją dowolną inną, montowaną w złączu AGP.

Ważną cechą tej wersji płyty jest moduł Bluetooth, wykonany w formie płytki przymocowanej do zaślepki-śledzia i podłączanej do płyty głównej przez małe, sześciopinowe złącze -zajmuje jedno miejsce na kartę PCI. Do okrągłego wyjścia podpinana jest antena, dzięki której zwiększa się zasięg urządzenia - i wynosi (w teorii) do dziesięciu metrów. Zależy to głównie od tego, czy między modułami nie znajdują się ściany lub inne przedmioty. Osobno można dokupić "klucz" USB będący modułem Bluetooth, dzięki któremu w prosty sposób i bez większych problemów połączymy dwa komputery, w tym także notebook czy palmtop, i synchronizujemy dane między bazami danych. Jesteśmy w stanie wykorzystać połączenie sieciowe innego komputera, by dostać się do zasobów serwera firmowego bez konieczności instalacji karty sieciowej, użytkować modem innej maszyny do wysyłania faksów czy też uruchomić emulację połączenia szeregowego (COM) dzięki temu aplikacje wymagające takowego połączenia będą działały bez większych kłopotów. Należy także wspomnieć o współpracy z telefonami komórkowymi, gdyż korzystanie z GPRS lub wymiana danych adresowych dla niektórych może być ważną kwestią.

Nie mogę nie wspomnieć o bogatym oprogramowaniu - prócz wszelkich potrzebnych sterowników znajdziemy tu także MSI PC Alert III, MSI LiveUpdate (sprawdza, czy nie pojawiły się nowe wersje sterowników BIOS-u oraz oprogramowania MSI - i pozwala je automatycznie ściągnąć oraz zainstalować), MSI SecureDoc, MSI FuzzyLogic 4 (sprawdzanie obrotów wiatraczka procesora, temperatury podzespołów, napięć oraz możliwość programowego zwiększenia częstotliwości taktowania procesora), MSI I-Speeder (optymalizacja połączenia internetowego i monitorowanie sieci), MSI GoodMem (monitorowanie stanu pamięci i czyszczenie z niepotrzebnych "śmieci"), MSI LockBox (zabezpieczenie dostępu do komputera), Trend PC-cillin 2000 (program antywirusowy).

Jeśli potrzebujecie zaawansowanej płyty głównej z systemem graficznym, kartą sieciową oraz Bluetooth - płyta główna MSI 845G Max-L jest czymś, czym powinniście się zainteresować.



ⓘ MSI 845G Max-L

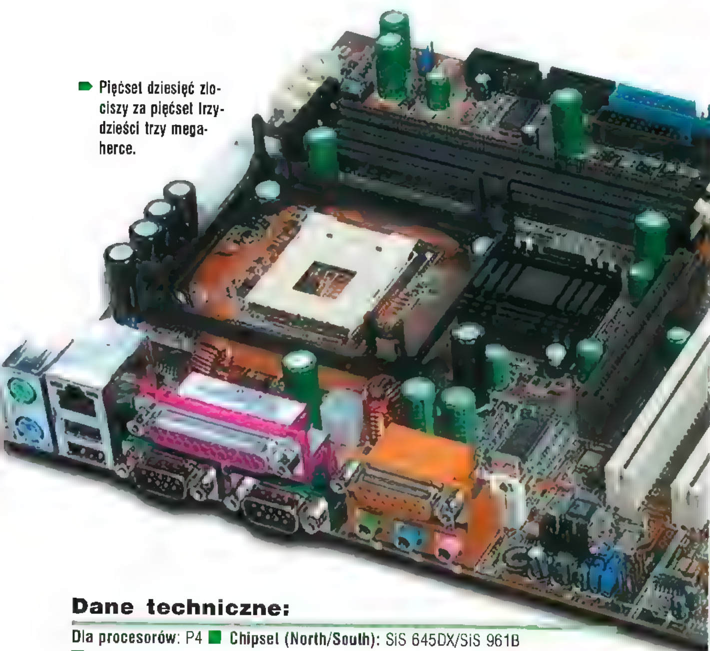
Cena płyty: **795 zł*** Cena modułu USB: **280 zł*** ■ Dostarczył: **Microstar International, Dystrybutor1: INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088, **Dystrybutor 2: Centrala ACTION Sp. z o.o.**, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 836 62 28, faks (0 22) 877 06 20

👍 moduł Bluetooth ■ doskonałe oprogramowanie

👎 mało wydajny podsystem graficzny

Internet: **www.msi.com.tw, www.incom.pl, www.action.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Pięćset dziesięć złociszy za pięćset trzydzieści trzy megaherce.

Dane techniczne:

Dla procesorów: P4 ■ **Chipset (North/South):** SiS 645DX/SiS 961B ■ **Podstawka:** Socket 478 ■ **Pamięć:** 3*DDR ■ **Złącza:** 1*AGP, 6*PCI ■ **Układ dźwiękowy:** CMI-8738 ■ **LAN:** Realtek RTL8201 PHY 10/100 Mbit ■ **Inne:** moduł mowy, złącze czytnika SmartCard

SiS od Asusa

Asus P4S533/PA/LAN

■ **Mike-L**

Wojna procesorowa trwa, a potencjalni nabywcy - wchodząc do sklepu i szukając płyty, w jakiej można by obsadzić procesory - dostają oczopląsu, gdy widzą kilkanaście do kilkudziesięciu różnych produktów. My sukcesywnie staramy się testować i opisywać znajdujące się na rynku konstrukcje.

Asus P4S533/PA/LAN może się stać podstawą całkiem dobrego systemu komputerowego. Obsługuje ona procesory Intel Pentium IV (Northwood) i Celeron (Willamette), 3 GB pamięci RAM w modułach DDR, do sześciu urządzeń PCI, dwóch USB, jednego AGP 4X. Płyta ma także wbudowany układ, który pozwala podłączyć komputer do sieci 10/100 Mbit. Zamontowany układ CMI-8738 umożliwia generowanie sześciokanałowego dźwięku 5.1, lecz w wersji tej można podłączyć co najwyżej stereofoniczny zestaw kolumn z subwooferem, a dodatkowe gniazda MiniJack to tylko opcja.

Ciekawostką jest układ Winbond, odpowiedzialny za głosowe powiadamianie użytkownika o problemach wynikłych podczas startu systemu. W razie awarii płyta informuje, co się zepsuło, a co ważne - możemy samodzielnie nagrać nowe komunikaty i komputer "przemówi" naszym głosem.

Nie zapominajmy o opcjach interesujących osoby, którym zawsze mało jest megaherców i wydajności. Ustawienia mnożnika oraz częstotliwości taktowania można dokonywać przez BIOS, a drugi parametr (taktowanie) zmieniać także przez przestawienie mikroprzełączników.

Asus P4S533/PA/LAN powinni zainteresować się użytkownicy, którzy przede wszystkim zamierzają wycisnąć dodatkową moc z posiadanego procesora (o ile ten jest podkręcany). Innym także powinna przysłużyć się całkiem dobrze, zważywszy na to, że kosztuje niewiele ponad pięćset złotych.

Asus P4S533/PA/LAN

Cena: **510 zł*** ■ Dostarczył: **AB SA**, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

- moduł mowy ■ spore możliwości podkręcania
- obsługa pamięci DDR 1600/2100/2700

Internet: **www.ab.com.pl, www.asus.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Pięćset trzydzieści trzy!

Podobnie rzecz się ma w przypadku zapisu na płytach DVD. Niezależnie, czy napęd jest technologii DVD-RW czy DVD+RW, proces nagrywania przebiega tak samo szybko i bezproblemowo. Znany konwerter plików MPEG-2 autorstwa firmy Ahead sprawi, że pliki nagrane zostaną w wysokiej "kinowej" jakości.

www.alstor.com.pl
www.ahead.de



SuperBright

Mitsubishi Diamond Plus 74SB to kolejny model z zupełnie nowej rodziny produktów CRT firmy NEC/Mitsubishi. Ma kineskop SuperBright Diamondtron z funkcją SuperBright, dzięki której poziom jasności obrazu może zostać podwojony do 300cd/m2. Zalety tego rozwiązania są oczywiste dla wszystkich, którzy na ekranie monitora często oglądają ruchome obrazy. Obudowa monitora to nowatorski projekt inspirowany funkcjonalizmem grupy projektanckiej Bauhaus (hasło: "forma podporządkowana funkcji"). Dzięki temu monitor ma klasyczną linię i uzyskał prosty, ale zarazem elegancki i ponadczasowy wygląd. NEC/Mitsubishi dąży do zunifikowania wyglądu produktów, a nowe rozwiązania projektowe mają w przyszłości doprowadzić do wykreowania oryginalnych standardów rynku. Model Diamond Plus 74SB jest pozycjonowany jako wyższa klasa średnia. Nadaje się zarówno do zastosowań biurowych, jak i domowych - ze szczególnym uwzględnieniem multimediów i cyfrowej obróbki obrazu. Zalecana rozdzielczość pracy monitora to 1024 x 768 przy 87 Hz. Maksymalna rozdzielczość to 1280 x 1024 piksele przy odświeżaniu 66 Hz. Częstotliwość pozioma wynosi 20 do 70 kHz, pionowa - 50 do 120 Hz. Oprócz doskonałej jasności, nowy monitor oferuje ostry i wolny od zakłóceń obraz o perfekcyjnej geometrii - także w narożnikach ekranu. Dzięki absolutnie płaskiej powierzchni ekranu i powłoce OptiClear udało się zredukować do minimum odbicia światła zewnętrznego, dzięki czemu praca z monitorem jest przyjemna i nie męczy wzroku. Absolutną innowacją, wprowadzoną w nowych monitorach CRT przez NEC/Mitsubishi, jest oprogramowanie NaViSet, wykorzystujące standard DDC/CI. NaViSet umożliwia korygowanie ustawień monitora z poziomu systemu Windows za pomocą myszy oraz klawiatury. Nowa rodzina CRT to także niższy wskaźnik TCO (Total Cost of Ownership) - całkowity koszt posiadania. Składają się na to m.in. obniżone zużycie energii o 14 % (typowe: 64 W, a w trybie uśpionym poniżej 5 W) i ciężaru

Przypal podkładkę laserem

Labtec Optical Mouse

■ Sector

Od niepamiętnych czasów do sterowania komputerem wymyślano najróżniejsze urządzenia. Jednym z tych, jakie najbardziej przypadły nam do gustu (poza klawiaturą), jest oczywiście myszka, która rewelacyjnie nadaje się, by za jej pomocą sterować graficznymi systemami operacyjnymi.



Wygodna i precyzyjna myszka Labteca.

Dane techniczne:
Sterowniki: Win95/98/ME/2000 ■ **Port:** PS/2 ■ **Liczba przycisków:** 3 ■ **Technologia:** optyczna ■ **Dodatkowe:** rolka przewijania ■ **Inne:** dla prawo- i leworęcznych ■ **Gwarancja:** 2 lata

Niestety konstrukcje myszek najczęściej są wykonywane na mechanicznych rolkach, które z upływem czasu (a raczej kilometrów) ścierają się i tym samym pogarsza się komfort pracy z takim urządzeniem. Całe szczęście, że technika posunęła się już tak dalece do przodu i możemy dzisiaj cieszyć się myszkami, w których nie montuje się żadnych elementów mechanicznych, a jedynie pobłyskujący od czasu do czasu laser. Mowa tu oczywiście o myszce optycznej, w której mechaniczne elementy zastąpiono właśnie wiązką laserową. W odróżnieniu od poprzednich rozwiązań, myszki optyczne odznaczają się o wiele dłuższą żywotnością (o ile nie dożywotnią). Zastosowanie wiązki laserowej wyeliminowało potrzebę posiadania specjalnej podkładki pod urządzenie. Optyczne myszki mogą pracować w przypadku niemal każdej powierzchni płaskiej, a ich czułość i dokładność są nieporównywalnie lepsze od tych u mechanicznych sióstr! Myszki Labteca zawsze cieszyły się dobrą opinią. Również w tym przypadku nie można niczego zarzucić, jeśli chodzi o wykonanie tego urządzenia. Wygodnie trzyma się w ręku, a trzy przyciski bardzo rozsądnie umiejscowiono. Kółeczko przewijania działa skokowo i pewnie - nie powoduje zawirowań na komputerze w rodzaju strona w górę, strona w dół. Jedyny mankament jak na dzisiejsze czasy to przewód, który w erze urządzeń bezprzewodowych nieco mnie irytował w czasie pracy.

Podczas kilku tygodni użytkowania myszki nie zdarzyły mi się jakiekolwiek niespodzianki. Myszka pracowała poprawnie, choć brak kuleczki był wyczuwalny od samego początku (brak charakterystycznego tarcia kulki o rolki). Zainwestowanie w tego rodzaju rozwiązanie dla osób spędzających kilka godzin dziennie przy komputerze okazuje się bardzo dobrym pomysłem.

ⓘ Labtec Optical Mouse

Cena: **74,00 zł*** ■ Dostarczył: **Megabajt Sp. z o.o.** ■ ul. Podjazd 1/3, 81-805 Sopot, tel. (0 58) 555 05 00

👍 laser zamiast kulki ■ dokładność ■ cena
👎 powinna być radiowa!

Internet: **www.megabajt.com.pl, www.labtec.com**

Świecąca myszka?

Genius Webscroll+ Eye

■ Sector

Myszki optyczne stają się coraz bardziej popularnymi urządzeniami. Przede wszystkim ich dokładność oraz odporność na zabrudzenia są ich bardzo dużymi atutami, a cena, która ciągle maleje, stawia zakup mechanicznej myszki pod znakiem zapytania.



Niepozorna myszka, która rozbawi naszych milusińskich (i może nie tylko).

Dane techniczne:
Port: USB ■ **Liczba przycisków:** 3 ■ **Technologia:** optyczna ■ **Inne:** dla prawo- i leworęcznych ■ **Dodatkowe:** przejściówka USB-PS2, rolka przewijania ■ **Gwarancja:** 12 miesięcy

Do testów otrzymałem jedną z myszek optycznych Geniusa. Urządzenie zostało bez problemu rozpoznane przez system operacyjny i to właściwie bez zmiany sterowników. Jednak po zagłębieniu się w instrukcję wyczytałem, że warto zainstalować specjalne sterowniki oraz dodatkowe oprogramowanie, a dlaczego? Po restarcie systemu operacyjnego na pasku narzędziowym obok zegarka - zainstalowała się mała koperta. Okazało się, że jest to program sprawdzający nadchodzące wiadomości z naszego konta email. W przypadku gdy wiadomość zawitała na naszym serwerze pocztowym, można było zdefiniować przypadki reakcji myszki na to zdarzenie! Tak, tak - to nie pomyłka. Po otrzymaniu wiadomości myszka mruga do nas kółeczkiem, a co ważniejsze - można ustawić częstotliwość pulsacji kółka. Dodatkowo urządzenie potrafi odegrać w takim przypadku definiowaną przez producenta muzyczkę. Po prostu uśmiałem się do łez - wyobraźcie sobie grającą myszkę.) To na tyle, jeżeli chodzi o „specjalne wodotryski" w tym urządzeniu. Cała reszta natomiast sprawowała się idealnie. Urządzenie poprawnie działa niemal na każdej płaskiej powierzchni, wszystkie przyciski umiejscowiono dobrze i w dotarciu do nich nie ma jakiegoś specjalnego utrudnienia. Należy również zaznaczyć, że myszka jest przeznaczona dla prawo- i leworęcznych osób. Na myszce tej pracowałem dwa tygodnie i ani razu nie napotkałem na problem. Jedyne, co nie spodobało mi się, to fakt, że program sprawdzający pocztę na serwerze - mimo ustawienia częstego sprawdzania przychodzących wiadomości - niekiedy nie reagował na czas. Dlatego też zdarzało się, że program pocztowy ściągnął wiadomość, ja zdążyłem ją przeczytać, a myszka dopiero wygrywała własne „arie".

Całość nawet bez tych dodatkowych bajerów - oceniam bardzo dobrze. Ale zastanówmy się, ile radości i śmiechu może taka myszka dostarczyć najmłodszym użytkownikom komputera.

ⓘ Genius Webscroll+ Eye

Cena: **69,00 zł*** ■ Dostarczył: **JTT Computer SA** ul. Braci Gierymskich 156, 51-640 Wrocław, tel. (0 71) 34 75 800, faks (0 71) 34 75 805

👍 laser, zamiast kulki ■ dokładna ■ świecący bajer z kółeczkiem
👎 brak możliwości zmiany odgrywanej melodii ■ szkoda, że nie radiowa

Internet: **www.jtt.pl, www.geniusnet.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Czasami można się poczuć jak na odpuście!



■ Trzy i pół setki za szybką oraz dość precyzyjną drukarkę - to chyba nie aż tak wiele.

Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: do etter ■ Maksymalna rozdzielczość: 2400 x 1200 dpi ■ Podłączenie: USB ■ Dodatkowe: brak

Drukowanie według Lexmarka

Lexmark Z45

■ techNICK

Drukarki z roku na rok stają się coraz lepsze, szybsze, precyzyjniejsze, bardziej uniwersalne. My staramy się opisać zalety i wady dostępnych na rynku urządzeń - tym razem padło na "młodszą siostrę" opisywanej w poprzednim numerze drukarki Lexmark Z 65.

Lexmark Z45 to drukarka, która poza estetycznym i solidnym wykonaniem charakteryzuje się całkiem przyzwoitymi parametrami technicznymi oraz użytkowymi. Producent podaje że maksymalna prędkość druku w trybie Draft i przy zastosowaniu tylko czarnego koloru wynosi do 15 stron w ciągu minuty a w kolorze (Draft) do 9 na minutę. Podczas testów w naszym laboratorium okazało się, że maksymalnie można wydrukować 13-14 stron mono i do 7 w kolorze, a wszystko przy pokryciu atramentem wynoszącym 5%. Procedura testowa producenta, jak i nasza dość znacznie się różniły, mimo wszystko Z45 należy uznać za dość szybką.

Mankamentem mogą być odgłosy, jakie urządzenie czasem wydaje, szczególnie w chwili gdy rozpoczyna drukowanie i wciąga pierwszy arkusz. Nie jest za głośno, ale mimo wszystko dźwięk bywa dokuczliwy.

Jeśli chodzi o odwzorowanie kolorów - to jest poprawne, choć pomarańczowy wydaje się czasem zbyt intensywny. Z kolei wydruki z użyciem czarnego tuszu nie pozostawiają zbyt wiele do życzenia i w pełni zasługują na pochwałę.

Polska instrukcja obsługi oraz podręcznik "Pierwsze kroki" pozwolą zapoznać się z możliwościami oraz techniką drukowania nawet początkującym użytkownikom tego typu sprzętu.

Lexmark Z45 to dość udana konstrukcja, która powinna przysporzyć francuskiej firmie nowych zwolenników, a dotychczasowych utwierdzić w przekonaniu, że otrzymają dobry towar za niezbyt wielkie pieniądze.

(i) Lexmark Z45

Cena: 350 zł* ■ Dostarczył: PrintMark Polska, ul. J. Conrada 51, 31-357 Kraków, tel. (012) 290 14 00, faks (012) 290 14 04

👍 automatyczna kalibracja głowicy ■ dość szybka

👎 bywa ciut za głośna

Internet: www.lexmark.pl

**Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.*

o ponad 7% (15,3 kg). Monitor ma także system diagnostyczny Self Diagnosis Circuit, który informacje o ewentualnych nieprawidłowościach podczas pracy wyświetla w formie komunikatów ekranowych. Na uwagę zasługuje również wsparcie dla nowego standardu odwzorowania kolorów - sRGB. Mitsubishi Diamond Plus 745B spełnia wszystkie najnowsze normy ergonomii i bezpieczeństwa, w tym CE, TCO 99, TÜV-GS itp. Urządzenie objęte jest 3-letnią gwarancją producenta na wszystkie podzespoły. W Polsce realizowana jest ona w dogodnym dla użytkowników systemie door to door. Sugerowana cena detaliczna netto monitora Mitsubishi Diamond Plus 745B wynosi 899 zł.

www.nec.pl

Zmiana serwisu AOC

1 sierpnia 2002 nastąpiła zmiana firmy serwisującej monitory AOC. Została nią firma INVIDER z Wrocławia. Oferując 36-miesięczny serwis door to door, AOC potrafi sprostać zajmowanej pozycji na rynku. Trzy lata gwarancji, połączone z przejęciem kosztów za części zamienne i robociznę oraz serwis wymiany na miejscu w wielu krajach europejskich gwarantuje zadowolenie z produktu przez długi okres użytkowania. Choć ilość awarii przy produktach AOC okazuje się bardzo niska, jest przecież rzeczą oczywistą, by w razie potrzeby móc zapewnić szybki i dobry serwis. Wyjątkowa jakość aparatów AOC uzyskiwana jest dzięki temu, że produkty AOC wytwarzane są wyłącznie w własnych fabrykach macierzystej spółki AOC TOP VICTORY (TPV). Pełne dane nowej firmy serwisującej:
"INVIDER" Sp. z o.o.
ul. Fabryczna 14
53-609 Wrocław
tel. (071) 359 72 43,97
faks (071) 359 72 98

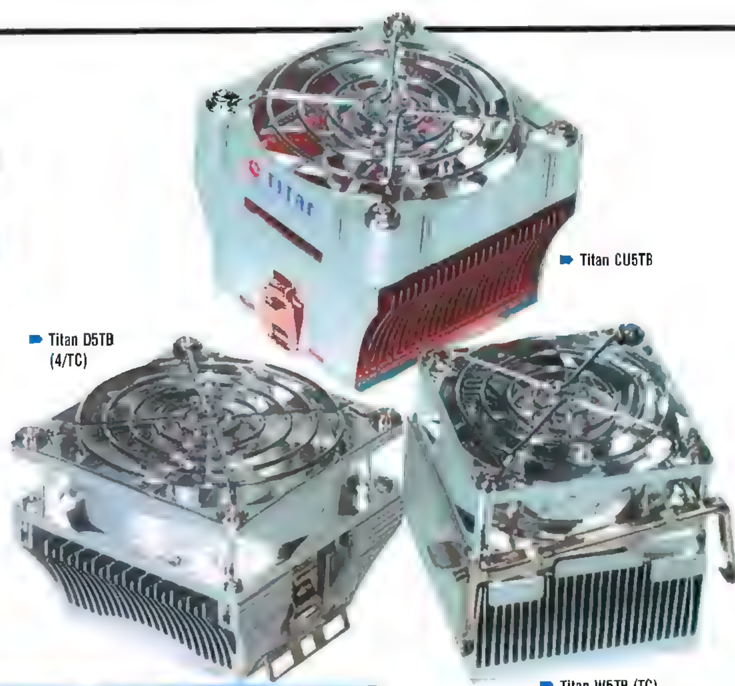
Papierowe HP

Firma Hewlett-Packard wprowadziła na rynek ulepszony matowy papier fotograficzny HP Premium Plus Photo w formacie A4. Specjalnie opracowana przez HP matowa powłoka umożliwia drukowanie trwałych zdjęć prawie nieodbijających światła, na których nie widać odcisków palców. Odbitki na papierze HP Premium Plus Photo wizualnie oraz w dotyku sprawiają wrażenie fotografii wykonanych techniką tradycyjną. Na ten efekt złożyło się wiele cech papieru, np. gramatura zwiększona do 240 g/m², żywe barwy, naturalne odcienie ludzkiej skóry i optymalny kontrast. Specjalnie zaprojektowana, wielowarstwowa struktura powłoki nowego papieru zapewnia niespotykaną dotąd odporność na blaknięcie. Sprawia ona, że zdjęcia drukowane za pomocą nowych drukarek HP z atramentem w sześciu kolorach są trwalsze od tradycyjnych fotografii na papierze powleczonym emulsją z halogenkami srebra, a zatem nie tracą one kolorów przez wiele lat. Nowy matowy papier fotograficzny HP Premium Plus



MiNt M5TB

MiNt M5T



Titan D5TB (4/TC)

Titan CU5TB

Titan W5TB (TC)



Nazwa	MiNt M5T	MiNt M5TB	Titan D5TB (4/TC)	Titan W5TB (TC)	Titan CU5TB
Platformy	AMD/Celeron	AMD/Celeron	AMD/Celeron	Pentium IV (Socket 478)	AMD/Celeron
Wymiary wentylatora	80x80x23 mm	80x80x23 mm	80x80x23 mm	80x80x23 mm	80x80x15 mm
Łożysko	Cierne	Kulkowe	Kulkowe	Kulkowe	Kulkowe
Obroty	3000 obr./s.	3000 obr./s.	1600-3010 obr./s.	1275-5150 obr./s.	4500 obr./s
Termoregulacja	Nie	Nie	Tak	Tak	Nie
Radiator	Stop	Stop	Stop	Stop	Miedź
Pasta przewodząca	Silikon	Silikon	Srebrna	Srebrna	Srebrna
Cena	20 zł	25 zł	45 zł	57 zł	76 zł

Ależ gorąco!

MiNt M5T, M5TB i Titan D5TB (4/TC), W5TB (TC), CU5TB!

■ **Mike-L**

Minęły wakacje, a - co z tym związane - także dość dokuczliwe upały. Założę się, że niejednemu czytelnikowi lub czytelniczce komputer odmawiał posłuszeństwa, gdy temperatura w pomieszczeniu przekraczała 25 stopni Celsjusza. Winowajcą był zapewne system odprowadzający nadmiar ciepła z procesora.

Firma MiNt jest od dłuższego czasu dystrybutorem zestawów chłodzących (radiator z wentylatorem) firmy Titan, przeznaczonych do wszelkich typów procesorów oraz zestawów komputerowych. Ostatnimi czasy rozpoczęła także sprzedaż tego typu urządzeń pod własną marką.

MiNt M5T i M5TB to zestawy niemal bliźniaczo podobne do starszych konstrukcji Titana, lecz wykonane z nieco mniejszą precyzją, a to oznacza, że powierzchnia przylegająca do procesora nie jest już lustrzanie wypolerowana. No i nie dostarczono strzykawki z metaliczną pastą termoprzewodzącą, tylko saszetkę z silikonem. Dzięki temu wydajne zestawy chłodzące kosztują nie więcej niż trzydzieści złotych. Jeśli komuś zależy bardziej na komforcie pracy (cisza) niż na jak największym obniżeniu temperatury procesora - powinien zainteresować się nowymi konstrukcjami firmy Titan, mianowicie modelami D5TB (4/TC) i W5TB (TC). Pierwszy z nich przeznaczono do platform AMD Durom/Athlon oraz Intel Celeron PIII i wykonano go z dobrze przewodzącego ciepło stopu oraz wydajnego wentylatora, którego prędkością obrotową steruje układ elektroniczny uzależniający prędkość wirowania łopatek od temperatury radiatora. Gdy liczba stopni Celsjusza nie przekracza 50, całość jest niemal niesłyszalna. Jeśli jednak wartość ta zostanie przekroczona, przepływ powietrza przez żebra radiatora staje się wyraźnie słyszalny. W5TB (TC) to konstrukcja przewidziana dla procesorów Intel Pentium IV i Celeron, wymagających złącza Socket 478. Działa ona na podobnej zasadzie jak poprzednik, czyli prędkość obrotowa zależy tu od temperatury. Mimo to nawet przy maksymalnych obrotach nie chłodzi tak skutecznie jak dostarczany wraz z procesorem (w wersji BOX) zestaw chłodzący.

Titan CU5TB przeznaczono z kolei dla procesorów Athlon XP, pracujących z najwyższymi zegarami. Zapewnia on znakomite odprowadzanie ciepła, ponieważ radiator wykonano z miedzi i wypolerowano tak, że można się w nim przeglądać. Wentylator zapewnia przepływ znacznej ilości powietrza, a to pozwala na odprowadzenie sporej energii cieplnej generowanej przez pracujący procesor. Okupione jest to dość sporym hałasem, który może co wrażliwszych doprowadzić do rozstroju nerwowego. Zestaw jest w stanie schłodzić nawet o 5-10 stopni Celsjusza procesor, na którym zainstalowano konstrukcję Titan D5TB - jednak hałas był chyba dwa razy większy.

Myślę, że wśród produktów Titana, jak i nowych urządzeń MiNta niemal każdy znajdzie coś dla siebie, a co ważne - nie będzie zmuszony, by supłać niebotyczne kwoty na każdą z konstrukcji. Osobiście używam - i w pracy, i w domu - produktów Titana i nie mam powodów do narzekań.

MiNt M5T, M5TB i Titan D5TB (4/TC), W5TB (TC), CU5TB

Cena: w ramce ■ Dostarczył: MiNt, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 817 20 88, faks (0 22) 877 36 43

Internet: www.mint.pl, www.titan-cd.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Photo to znakomitej jakości materiał dla użytkowników indywidualnych oraz fotografików-amatorów, który umożliwi im drukowanie zdjęć cyfrowych, przedruków i fotografii rodzinnych o wysokiej rozdzielczości. Dzięki nowatorskiej matowej powłoce papier odbija mniej światła niż papiery błyszczące. Nadaje się zatem doskonale do oprawiania w ramki oraz do innych form eksponowania, tym bardziej że jest niezwykle odporny na blaknięcie. Odporność na blaknięcie zależy od dwóch czynników. Jednym z nich jest wielowarstwowa powłoka pęczniejąca, która w miarę procesu pęcznienia wchłania i zatrzymuje atrament, chroniąc go przed kontaktem z zanieczyszczonym powietrzem wywołującym blaknięcie. Drugi czynnik to atramenty o nowym, opatentowanym składzie z niestandardowymi barwnikami. Są one stosowane we wkładach do systemu drukującego HP z atramentem w sześciu kolorach. Dzięki temu użytkownicy mogą drukować zdjęcia, które przez wiele lat zachowają oryginalne kolory i będą wyglądać jak nowe. Matowy papier fotograficzny HP Premium Plus Photo w formacie A4 jest dostępny od 1 sierpnia 2002 r. Sugerowana cena detaliczna brutto wynosi 71 zł za 20 arkuszy.

www.hp.pl

Praca w studiu

SW-700M (ME) to nowy monitor z serii Studioworks w ofercie LG Electronics Polska. Monitor ma 17-calowy kineskop (16.01 widocznego ekranu), zbudowany w technologii CDT. Ekran monitora wyposażono w antyodblaskową, antyrefleksyjną i antystatyczną warstwę AGARAS, która sprawia, że w trakcie pracy lub zabawy oczy użytkownika są mniej narażone na zmęczenie. Częstotliwość odświeżania pozioma i pionowa monitora wynosi odpowiednio 70 kHz i 160 Hz, a maksymalna rozdzielczość ekranu to 1280 x 1024 pikseli (60 Hz). Monitor SW-700M (ME) ma plamkę o wielkości 0,27 mm. Dzięki temu oglądany obraz jest wyrazisty i bez zniekształceń nawet podczas pracy z wymagającymi programami graficznymi. SW-700M (ME) może służyć nie tylko do komfortowej pracy, ale także do zabawy: gier komputerowych czy odtwarzania multimedialnych aplikacji. Monitor ma dwa wbudowane stereofoniczne głośniki o mocy 1 W, mikrofon oraz wyposażony jest w osobne gniazda słuchawkowe i mikrofonowe. SW-700M (ME) trafił do sprzedaży 5 sierpnia. Jego cena detaliczna brutto to około osiemset pięćdziesiąt złotych.

www.lge.pl

Panasonic i MP3

SL-MP35 i SL-MP30 to kolejne nowości w ofercie przenośnych odtwarzaczy CD. Modele te - oprócz standardowych funkcji odtwarzania płyt CD odczytują również płyty z zapisanymi na



Kombajn łączący funkcję odtwarzacza CD/DVD oraz nagrywarki CD-R/RW.

Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Zapis CD-R/RW:** do 32x/10x ■ **Odczyt CD:** do 40x ■ **Odczyt DVD:** do 16x ■ **Overburning:** tak ■ **Buffer Underrun:** SuperLink ■ **Oprogramowanie:** Ahead Nero 5.5.8.3/InCD 3.29.0, PowerDVD XP

Odtwórz, odczytaj, zapisz, obejrzyj...

LG GCC-4320B

Mike-L

Niemal każdy, kto kupuje nowy komputer, zamawia go z napędem CD-ROM lub DVD, a niejednokrotnie także z nagrywarką CD-R/RW. W ekstremalnych przypadkach mogą to być trzy oddzielne napędy. A co nas czeka, gdy chcemy zamontować kieszeń do twardego dysku lub panel do płyty głównej czy karty muzycznej?

Rozwiązaniem tego typu problemów będzie zapewne zakup tak zwanego napędu Kombo, łączącego w jednym urządzeniu funkcję trzech wymienionych wcześniej konstrukcji. Przedstawicielem tego typu kombajnów jest LG GCC-4320B. Ten pozwala na odczyt danych z dowo nych nośników CD-ROM (do 40x), Audio-CD, DVD-ROM (do 16x), a także na przenoszenie danych na nośniki CD-R/RW (32x/10x).

Zaimplementowana technologia SuperLink ma zapobiegać przerywaniu nagrywania krążka (zniszczenie go), gdy okaże się, że bufor danych jest pusty.

Bez większych kłopotów udało się zapisać na krążkach dane z maksymalną szybkością, co wazne można było nadpisać płytki, czyli umieścić na nich więcej danych, niż teoretycznie mieszczą (overburning), a także wypalić nośnik z muzyką (Audio-CD).

Zapisu różnego rodzaju danych dokonuje się za pomocą dołączonej aplikacji Nero Burning ROM oraz InCD (zapis pakietowy). Program PowerDVD XP pozwoli obejrzeć filmy zapisane na nośnikach DVD bez konieczności posiadania sprzętowego dekodera (wskazany hest szybki procesor).

Napęd LG GCC-4320B to przedstawicie coraz bardziej popularnych na naszym rynku urządzeń, które łączą zalety odtwarzaczy DVD i nagrywarek. Jeśli taka hybryda zaspokoi wasze potrzeby, polecam to urządzenie, jednak jeśli ktoś preferuje osobne konstrukcje, LG GCC-4320B raczej go nie zainteresuje.

LG GCC-4320B

Cena: **549 zł*** ■ Dostarczy: **LG Electronics Polska Sp. z o.o.**, ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (0 22) 606 14 54, faks (0 22) 606 14 59

+ dość przystępna cena ■ bezproblemowa praca
- zdarza się, że głośno pracuje (porysowana płytka)

Internet: **www.lge.pl**



Jeśli zdecydujesz się kupić LG GCE-8400B, „narazisz" się na oszczędność czasu.

Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 8 MB ■ **Zapis CD-R/RW:** 40x/12x ■ **Odczyt CD:** 48x ■ **Overburning:** tak ■ **Buffer Underrun:** SuperLink ■ **Oprogramowanie:** Nero Burning ROM

Czterdziestka na karku

LG GCE-8400B

techNICK

Nowe technologie pozwalają procesorom szybciej przetwarzać dane, układom na płytach głównych przesyłać informacje z coraz wyższą prędkością, dyskom twardym szybciej wirować, wiatraczkom skuteczniej chłodzić, zasilaczom dostarczać więcej energii, a nagrywarkom przenosić dane na krążki CD-R/RW w krótszym czasie.

Czterdziestokrotna prędkość zapisu danych na płytkach CD-R i dwunastokrotna na CD-RW nie jest już żadną rewelacją, jednak większość nowych urządzeń, które pozwalają na uzyskanie takiej szybkości, nie ma bufora danych o pojemności ośmiu megabajtów. Technologia SuperLink, zapobiegająca zepsuciu nośnika po opróżnieniu bufora danych podczas zapisu, to jedno z wielu występujących na rynku rozwiązań. Te udogodnienia wykorzystano w nagrywarce LG GCE-8400B, która jest w stanie przenieść dowolne dane na krążki CD-R oraz CD-RW. Urządzenie na pierwszy rzut oka nie wyróżnia się niczym szczególnym. Duży bufor, technologia Zone CLV (pozwala na dopasowanie prędkośc zapisu w zakresie 20-40x w zależności od jakości zastosowanego nośnika) oraz cicha praca wyróżniają tę konstrukcję spośród innych. Producent postarał się także o dostarczenie przetłumaczonej w całości na język polski instrukcji obsługi oraz oprogramowania (Nero burning ROM 5), jak również kompletu śrubek i przewodów audio oraz taśmy IDE.

Korekcja błędów i szybkość odczytu ścieżek audio (ripowanie) nie pozostawiaja wiele do życzenia.

Płyty wypalane z prędkośc ą 32x można było odczytywać na większości dostępnych napędów, ale przy 40x już niewiele z nich radziło sobie z poprawnym rozpoznaniem informacji.

Myślę, że podejmując decyzję zakupu nagrywarki LC GCE-8400B niewielu będzie żałowało wydanych na nią złotówek.

LG GCE-8400B

Cena: **349 zł*** ■ Dostarczyl: **LG Electronics Polska Sp. z o.o.**, ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (0 22) 606 14 54, faks (0 22) 606 14 59

+ duży bufor danych ■ cicha praca
- po zapisie z prędkośc ą 40x niewiele napędów radzi sobie z odczytem informacji

Internet: **www.lge.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nowy numer PCFormat

3 PŁYTY CD



>> Odzyskiwanie danych

- Jak naprawić pliki?
- Jak uzyskać dostęp do uszkodzonych napędów?
- Jak uniknąć wysokich kosztów serwisu?
- Kompletny przewodnik krok po kroku

>> SuperTesty

- Telefony komórkowe
- Programy autorskie DVD

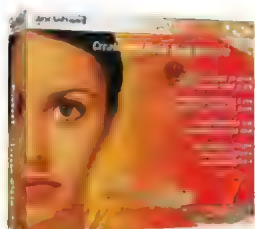
>> Książka

132-stronicowy poradnik Office XP – kompendium

- Dla początkujących
- Kursy krok po kroku
- Projekty
- Porady i triki



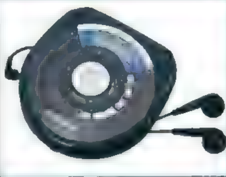
Grafika komputerowa w Paint Shop Pro
150 porad i kroków



11 Pełnych wersji

- 1st Security Center 2.1
- Adv. Backup Expert 1.6 Standard
- DriveRescue
- iCorrect Entree
- MemoryZipper
- Photo Graffiti
- Smaller Image 2
- SmartPix
- Stellar
- Tweaking Toolbox
- Wincam

W kioskach już od 17.09.



nich plikami MP3. Płyta CD z zarejestrowanymi nagraniami w standardzie MP3 pozwala cieszyć się ulubioną muzyką przez prawie 12 godzin. Wychodząc na spacer lub wyjeżdżając w dłuższą podróż, nie musimy zabierać torby pełnej płyt - teraz wystarczy jedna lub dwie płyty z ulubionymi nagraniami, by przez wiele godzin słuchać "swojej" muzyki. Panasonic SL-MP35 i SL-MP30 odtwarzają oryginalnie nagrane płyty muzyczne (CD-A) oraz płyty jednokrotnego i wielokrotnego zapisu (CD-R, CD-RW). Dodatkowo urządzenia współpracują z wielosesyjnymi płytami CD. Muzyka zapisana na płycie CD w formacie MP3 jest odtwarzana w zróżnicowanym zakresie kompresji. W zależności od preferowanej przez użytkownika jakości odtwarzanej muzyki urządzenia odczytują pliki skompresowane w zakresie od 32 do 320 kB na sekundę. Wbudowany dekoder, odpowiadający za częstotliwość próbkowania, obsługuje odczyt z zakresu 48/44,1/32 kHz. Wyświetlacz ciekłokrystaliczny LCD w modelu SL-MP35 pozwala na odczyt informacji zawartych w plikach MP3 (funkcja ID3 Tags). SL-MP35/30 mają rozbudowany system przeciwwstrząsowy No-Skip, który pozwala na odtwarzanie muzyki bez zakłóceń nawet wtedy, gdy drgania trwają ponad 100 sekund (dla płyt MP3) i 45 sekund dla tradycyjnych płyt CD audio. Rozwiązania te spełnią oczekiwania osób korzystających z przenośnych odtwarzaczy, np. podczas biegu czy jazdy rowerem. SL-MP35/30 wzorem wszystkich modeli odtwarzaczy przenośnych firmy Panasonic został wyposażony w 1-bitowy przetwornik MASH, który zapewnia pozbawiony zakłóceń dźwięk. Odtwarzacz ma szereg użytecznych rozwiązań ułatwiających ich obsługę: w pełni otwierana pokrywa górna, możliwość wyjęcia płyty z użyciem jednego przycisku oraz system blokady. Urządzenia są zasilane dwoma akumulatorami LR6. Baterie te zapewniają 34-godzinne odtwarzanie płyt CD lub 14-godzinne płyt nagranych w formacie MP3. W standardowym wyposażeniu obu modeli znajdują się zasilacze sieciowe 220 V. Panasonic SL-MP35 jest już dostępny w Polsce w cenie 699 złotych. Cena modelu SL-MP30 wynosi 599 złotych.

www.panasonic.pl

Przekazanie

W niedzielę 21 lipca br., podczas obchodów 50-lecia Ośrodka Przygotowań Olimpijskich "Cetniewo", miało miejsce uroczyste przekazanie przez firmę BENQ 5 monitorów LCD FP 581 na rzecz programu "Internet w Szkołach - Projekt Prezydenta RP". Firmę BENQ reprezentował Marketing Manager - P. Hugh Miller. Z ra-



Dane techniczne:

Procesor: Matrox Parchelia ■ **Taktowanie CPU/RAM.** 400/400 MHz512 ■ **Magistrala:** AGP 4x ■ **Pamięć:** 128 MB DDR SGRAM (3,3 ns) ■ **Wyjścia TV:** poprzez przejściówkę z DVI ■ **Wejścia.** brak ■ **Dodatkowe.** dwa wyjścia DV (drugie można rozgałęzić na... dwa dodatkowe wyjścia D-SUB)

Słoneczne halo

Matrox Parhelia 512

■ **Maciej Lewczuk**

Z niecierpliwością czekaliśmy na pojawienie się pierwszych kart graficznych wykorzystujących układ Parhelia firmy Matrox. Pojawiające się tu i ówdzie informacje na temat nowej konstrukcji utytułowanego producenta podsycały apetyt większości użytkowników, którzy doceniają jakość obrazu oraz parametry poprzednich modeli.

Matrox Parchelia 512 to konstrukcja, która wraz z narodzinami przynosi nowe rozwiązania techniczne. Dzięki nim ma wieść prym wśród kart przeznaczonych dla profesjonalnych zastosowań i mimo wszystko pozostać w stanie, by zapewnić godziwą rozrywkę w grach komputerowych.

Jeśli chodzi o jakość obrazu 2D, dziecko Matroxa nie ma sobie równych i bije na głowę nawet lepsze konstrukcje z układami ATI Radeon 8500. Dodatkowe możliwości, czyli 10 bit GigaColor (wyświetlanie do miliarda kolorów!), Glyph Anti-Aliasing (poprawianie jakości czcionek ekranowych świetnie sprawdza się na monitorach LCD) i duża przepustowość pamięci mają zapewnić niespotykane do tej pory warunki pracy dla grafików oraz DTP-owców.

W przypadku grafiki 3D zastosowano też nowatorskie rozwiązania, takie jak wygładzanie krawędzi FAA (Fragment Anti-Aliasing), gdzie wyszukiwane i wygładzane są skośne krawędzie bez konieczności eskalowania obrazu. Jest to na tyle skuteczne i wydajne że przy maksymalnym wygładzeniu krawędzi nie tracimy zbyt wiele wydajności.

Displacement Mapping to technika stosowana - przykładowo - podczas tworzenia terenu, dzięki niej wystarczy posiadać bitmapę z oznaczonymi odcieniami szarości elementami, które mają być uwypuklone (ciemniejsze będą znajdowały się wyżej), oraz teksturę, jaką należy nałożyć na powstałe pagórki, doliny i wąwozy, by uzyskać, i to małym nakładem pracy procesora, doskonałe efekty.

Podłączenie nawet trzech monitorów (1*LCD oraz 2*CRT), tryb o nazwie TripleHead, umożliwia uzyskanie pulpitu o rozdzielczości 3840 na 1024 punktów i rozciągniętego na trzy ekrany. W niektórych grach także można wykorzystać tę właściwość (Surround Gaming) i umieścić na każdym monitorze widok z innej kamery, jak też rozciągnąć obraz na trzy wyświetlacze i cieszyć się panoramicznym widokiem.

Jednostka			Matrox Parh.512	[illegible] 8500 LE 64 MB DDR	Leadetek A250 Ultra TD Ultra TD 128 MB DDR	[illegible] MX 440 64 MB DDR
Codecrealures	Official score		1356	x	x	x
Commanche 4Demo 1600X1200 32bit		fps	18,46	x	x	x
Quake III Arena	Fastest	fps	128,1	165,2	219,4	224 6
	HQ 1024X768	fps	105,7	143 2	193,1	151,1
	HQ 1600X1200	fps	64,2	86 1	136,2	73,2
3D Mark 2000	Default Bench 32bit	3DMarks	7039	8574	10497	7994
2001 SE		3DMarks	6549	7648	9776	5242
Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2						

Nie zapomniano także o obsłudze wyjścia wideo (telewizor magnetowid), gdzie - jak w poprzednich modelach - obraz może być wyświetlany niezależnie od prezentowanego w danej chwili na ekranie monitora.

Wyniki podane w tabelce wzbogacono o dwa dodatkowe testy, ale jednocześnie okrojono je o test Quake 2 (dość już leciwego). Z wyników tam zgromadzonych wynika niezbicie, że w grach i aplikacjach 3D Parchelia odstaje na minus od konkurencji, jednak Matrox zapewnia to, że opracowywane nowe sterowniki poprawią te wyniki. Niestety na te trzeba jeszcze poczekać, jednak gdy się ich doczekamy, zmienią one znacząco szybkość przetwarzania obrazu - wówczas przetestujemy kartę jeszcze raz.

Matrox Parchelia 512 jest przykładem na to, że nawet po długim czasie można stworzyć doskonałą kartę graficzną dla profesjonalistów lub zamożnych graczy. Biorąc pod uwagę renomę firmy, można się spodziewać, że ta znajdzie nabywców Parhelii.

ⓘ Matrox Parhelia 512

Cena: **2150 zł** ■ Dostarczył: **VERACOMP SA**, ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00

👍 doskonała jakość obrazu ■ mnóstwo nowinek technologicznych

👎 wolniejsza od konkurencji

Internet: **www.veracomp.com.pl, www.matrox.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Ależ to drogie!

mienia prezydenta symboliczny czek odebrała Dyrektor Zespołu Gabinetu Prezydenta RP - P. Urszula Zyzik-Hauszyld. Jest to pierwsza z zaplanowanych przez firmę BENQ akcji wspierania systemu szkolnictwa w Polsce. Jak powiedział P. Hugh Miller - "Edukacja jest ważną stroną w życiu każdego z nas, jest także kluczem do sukcesu w przyszło-



ści. BENQ wie to z doświadczenia. Po 18 latach działalności pod marką ACER dojrzeliśmy, skończyliśmy naszą szkolną edukację, staliśmy się niezależni i zaczynamy teraz pełną sukcesów przyszłość". Dla niewtajemniczonych wyjaśniamy, że firma BENQ powstała po podziale znanej w Polsce od lat marki Acer CM. Pod nową marką kryje się nowa wizja firmy BENQ - "Bringing Enjoyment and Quality to Live", a co za tym idzie - nowe wyzwania, cele, a także bardziej indywidualne podejście do odbiorcy. ACER CM i BENQ nadal jednak łączy ta sama linia produkcyjna oraz m.in. te same grupy produktów. W ofercie firmy BENQ znajdują się aktualnie monitory LCD i CRT, projektory, skanery, aparaty cyfrowe, storage oraz płyty CD, CD-RW, DVD.

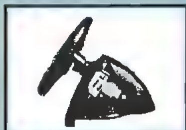
www.benq.com.pl
www.msd.com.pl

Wyścigówkowy mistrz

Trust FF380 Force Feedback RaceMaster jest najnowszym dodatkiem w asortymencie kierownic firmy Trust i jest wprowadzeniem do technologii Force Feedback o przystępnej ce-



nie. Firma Trust przeprowadziła gruntowne badania wielu elektronicznych systemów Force Feedback. FF380 ze złączem USB ma solidną kierownicę pokrytą specjalną gumą, zapewniającą optymalny uchwyt oraz wytrzymałą konstrukcję z silnym zaczepem do stołu. Drążek zmiany 2 biegów, 6 przycisków funkcyjnych oraz przełącznik HAT w 8 kierunkach zapewniają dobrą funkcjonalność oraz dostosowy-



Profesjonalna cyfrówka?

Dane techniczne:

CCD: 4 mln pikseli ■ **Rozdzielczość:** do 2240 x 1680 pikseli ■ **Zoom:** 3-krotny optyczny ■ **Pamięć:** karta SD/MMC ■ **Złącza:** USB, DC IN, analogowe audio/wideo ■ **LCD:** 2,5-calowy ■ **Akumulator:** litowo-jonowy 1400 mAh ■ **Dodatkowe:** oprogramowanie ArcSoft&174 i PhotoImpression, kable połączeniowe, ładowarka mikrofon, głośnik



Niesamowicie prosty w obsłudze i intuicyjny aparat.

Panasonic Lumix DMC-LC5

■ Sector

Aparaty cyfrowe - dzięki prostocie obsługi oraz możliwości natychmiastowego podglądu wykonanego zdjęcia - zdobywają coraz większą część rynku. Rozpiętość produktów wśród aparatów fotograficznych, jakie możemy znaleźć na półkach naszych sklepów, jest zróżnicowana. Od najbardziej prostych aparatów za kilkaset złotych po bardzo profesjonalne i co za tym idzie - drogie kombajny do wykonywania różnego rodzaju zdjęć.

Jeden z tego typu profesjonalnych aparatów to propozycja firmy Panasonic oznaczona symbolem DMC-LC5. Aparat wyposażono między innymi w elementy, takie jak przetwornik CCD (4 mln pikseli), 3-krotny zoom optyczny, obiektyw Leica DC Vario-Summicron. Rozdzielczość efektywna aparatu sięga 3,9 mln pikseli, co daje rozdzielczość rzędu 2240 x 1680 punktów. Bardzo duży jak na aparat 2,5-calowy wyświetlacz LCD daje możliwość natychmiastowej oceny wykonanego zdjęcia. Standardową pamięcią masową jest tutaj karta typu SD, jednak mamy również możliwość bezpośredniego podpięcia aparatu do komputera przez port USB. Należy tutaj nadmienić, że aparat ma szeroki wachlarz ustawień ręcznych, co powinno zadowolić każdego fotografa eksperymentującego ze zdjęciami. Z dodatkowych elementów należy tutaj na pewno wymienić technologię Mega Burst, która umożliwia wykonanie serii ośmiu pełnowymiarowych zdjęć z prędkością 4 klatek na sekundę! Nie zapomniano również o standardowym dodatku w stylu nagrywania wideoklipów (w standardzie QT) czy nagrywania dźwięku. Standardowy akumulator litowo-jonowy (1400mAh) po pełnym naładowaniu wystarcza na wykonanie nawet do 300 zdjęć przy włączonym ekranie LCD! Nie pozostaje nam nic innego, jak naładować akumulatorek do pełna i wyjechać w plener. Dodatkowo do zestawu dołączany jest zestaw programów, takich jak ArcSoft&174 czy PhotoImpression.

Prawdę mówiąc, gdybym tylko miał taką gotówkę, już bym był w sklepie i kupował go. A cena wypada i tak bardzo konkurencyjnie w stosunku do tych z podobnej klasy aparatów. Właściwie przez okres, w jakim testowałem ów aparat, ten zaskakiwał mnie „intuicją". Nawet przy moich najdziwniejszych ustawieniach funkcji potrafił dobrać odpowiednie parametry obrazu tak, by zdjęcie było ostre.

ⓘ Panasonic Lumix DMC-LC5

Cena: **5000 zł*** ■ Do testów dostarczył: **Panasonic Polska Sp. z o.o.**, al. Krakowska 4/6, 02-284 Warszawa, tel. (0 22) 338 11 00, faks (0 22) 338 12 00

(+) intuicyjny ■ duże możliwości ustawień manualnych
(-) standardowo mała karta pamięci

Internet: **www.panasonic.pl**



Dobry obraz na płaskim kineskopie od SONY to podstawowa zaleta monitora Hivision FD770A.

Dane techniczne:

Kineskop: Sony FD Trinitron 17" ■ **Wejścia sygnału:** D-Sub (VGA) ■ **Maksymalna rozdzielczość:** 1280 na 1024 punktów ■ **Plamka:** 0,24 mm ■ **Częstotliwość pozioma:** 30-72 kHz ■ **Częstotliwość pionowa:** 50-130 Hz ■ **Pobór mocy maksymalny/uśpienie:** do 100W/5W ■ **Dodatkowe:** zdejmowana niebieska nakładka na obudowę

Siedemnastka z kolorowym płaszczem

Hivision FD770A

■ techNICK

Oczy mamy tylko jedne i choć laserowo wykonuje się już korektę większości wad wzroku, to mimo to sztucznego oka, dostępnego dla przeciętnego zjadacza chleba, jeszcze nie wymyślono. Dlatego wybierając monitor, nie oszczędzajmy na tym urządzeniu, ponieważ będzie nam służyło przez kilka lat.

Hivision FD770A to konstrukcja, w której zastosowano płaski kineskop produkowany przez firmę SONY. Dzięki zastosowaniu podzespołów tego znanego producenta stworzono monitor, który za - mimo wszystko - rozsądną cenę zapewnia dobrej jakości obraz w rozdzielczości do 1280 na 1024, ale najlepiej sprawuje się w 1024 na 768 punktów przy osiemdziesięciu pięciu hercach odświeżania.

Estetyczna i dość krótka (nie jest głęboka) obudowa ma wymienny, kolorowy element, który nadaje całości dodatkowej lekkości czy świeżości. Gdyby jeszcze zastosowano inne kolory.

Do nieopisanych przycisków menu ekranowego (OSD) trzeba się przyzwyczaić, choć po krótkiej nauce operuje się nimi całkiem przyzwoicie. Przy zabawach z ustawianiem geometrii obrazu można nieźle namieszać, ale wyjściem z tej sytuacji wydaje się opcja pozwalająca przywrócić ustawienia fabryczne (Geom Recall). Błędy mory można regulować, jednak nie udało się jej w pełni wyeliminować. Dodatkową opcją w regulacjach geometrii jest możliwość korekty - osobno - górnych i dolnych narożników.

Ciekawostką jest możliwość dostosowania jasności oraz kontrastu obrazu do sytuacji, w jakiej monitor jest wykorzystywany (technologia VIDEO).

FD770A to jedna z lepszych konstrukcji markowanych nazwą Hivision, jaką dane mi było testować. Oczywiście nie może ona konkurować z wyrobami bardziej renomowanych producentów, ale trzeba przyznać, że tym depcze po piętach.

ⓘ Hivision FD770A

Cena: **938 zł*** ■ Dostarczył: **AB SA**, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (0 71) 324 05 00, faks (0 71) 324 05 28

(+) dobrej jakości obraz ■ estetyczny wygląd
(-) przyciski OSD mogły by zostać opisane

Internet **www.ab.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

WLAN PC2PC

PC2PC Bluetooth

Witajcie w Mieście Jutra

PC2PC Bluetooth





WLAN PC2PC





845E Max2

Intel® 845E chipset Socket 478





- Support Intel® Pentium® 4 processor up to 2.4GHz
- 3 DIMMs, up to 2GB of DDR 266(PC2100) Memory supported
- Support 400/533 MHz FSB
- USB2.0 Technology
- LAN on board---- Intel® 82562ET (Optional)
- Hardware monitoring function
- Suspend to RAM / Disk function
- AC'97 6-channel audio S-Bracket is supported
- 6 PCI/1CNR/1AGP

KT3 Ultra2

VIA® KT333 chipst Socket 478





- Supports AMD Althon™ XP / Althon™ / Duron™ processor, max. 2200+
- Supports 3 DDR333 SDRAM, max. 3GB
- 5 PCI/1 CNR/ 1 AGP
- Integrated USB 2.0 Host controller
- IDE ATA 133 and RAID 0,1(optional)
- Support 6CH S/W audio
- MSI DVD 5.1CH S/W bundle
- S.Bracket support 6CH audio out and SPDIF out (optonal)
- Onboard PC2PC-Bluetooth Trasceiving module and external USB interphase Trascelving Key (Optional)

G4MX440-VTP

Video-In/ TV-Out / Dual VGA / 64MB DDR





- NVIDIA® 4th Generation GPU - GeForce4™ MX series
- nView™ Display Technology
- Lightspeed Memory Architecture™ II
- VIVO Function Support
- Dual VGA function enabled
- Value software bundled

G4Ti4600-VTP

128MDDR / TV-out/Video-in/DVI-in



- NVIDIA® nfiniteFX™ II - Featuring Dual programmable Vertex Shaders and Advanced programmable Pixel Shader - enables a virtual y infinite number of special effects
- NVIDIA® nView™ - Displayt echnology provides the ultimate display flexibility and user-friendly control
- NVIDIA® Accuview Antialias'ng™ - Del vers unbeatable visual quality and frame rate
- NVIDIA® 4th Generation GPU - GeForce4™ Titanium series
- NVIDIA® nfiniteFX™ II Engine
- Dual Programmable Vertex Shaders
- Advanced Programmable Pixel Shader
- 3D Textures & Shadow Buffers
- Z-Correct Bump Mapping
- Accuview Antialiasing™ Subsystem
- nView™ Display Technology





MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

incom

INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

jeszcze szybciej!
ACTION

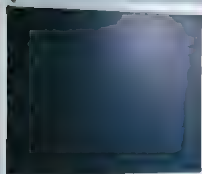
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl





wany stopień rzeczywistości, który jest marzeniem każdego wyścigowca. Moduł z pedałami gazu i hamulca jest stabilny i gruntownie przetestowany w najbardziej burzliwych okolicznościach. Produkt zawiera zaawansowane funkcje Force Feedback, takie jak wibracje, zmienny opór i rezonans. FFB 380 Force Feedback Racemaster powinien już być dostępny w sprzedaży. Sugerowana cena detaliczna Trust FF380 Force Feedback Racemaster to 339 złotych.

www.trust.com



Philips LCD 180B2S

Firma Philips rozpoczęła sprzedaż nowego modelu LCD - 180B2S, który jest obecnie najtańszym monitorem LCD 18" w ofercie handlowej Philips Polska - jego cena dla klienta ostatecznego została ustalona na około 4200 zł. Zgodnie z nową filozofią firmy monitory LCD Philips - wymiary zewnętrzne zostały znacznie zredukowane, zasilanie jest zintegrowane z obudową, a użytkownik ma do wyboru stosowanie wymiennych podstaw (w standardzie podstawa typu Basic base - umożliwiająca obracanie monitora wokół osi poziomej oraz jako opcjonalne wyposażenie podstawa multimedialna typu Audio base - VG3P31 - wbudowane głośniki o łącznej mocy znamionowej 48 W, mikrofon, możliwość obracania ekranu/obrazu w trybie portretowym o 90°, dzięki specjalnemu oprogramowaniu PIVOT, dostarczanemu wraz z monitorem, regulacja wysokości panelu w zakresie 0-50 mm oraz obrót monitora wokół osi poziomej i pionowej). Najważniejsze parametry monitora: przekątna 18,1 cala, plamka 0,280 x 0,280 mm, częstotliwość pozioma 30-82 kHz, częstotliwość pionowa 56-76 Hz, pasmo 135 MHz, aktywny obszar ekranu wynosi 359 x 287,2 mm, kontrast 350:1, jasność 250 cd/m. Monitor ma szeroki kąt widzenia - 80/80 stopni (prawo/lewo) oraz 80/80 stopni (góra/dół). Optymalna rozdzielczość wyświetlanego obrazu to 1280 x 1024, przy częstotliwości odświeżania 75 Hz. Rodzaje złączy sygnału wideo: pojedyncze analogowe złącze wideo D-Sub. Inne opcjonalne akcesoria do monitora 180B2S to koncentrator sygnału USB (PCUH411) oraz pokrywa ochronna (XG3P31). Wymiary zewnętrzne: 399 x 403 x 180 mm razem z podstawą (szer. x wys. x gł.). Certyfikaty: MPRII oraz TCO'99.

www.philips.pl

Telefoniczni szukacze



■ Hunter zewnętrzny

Dane techniczne:
Wersja: V.90 ■ Typ: modem zewnętrzny ■ Podłączenie: port COM

Dane techniczne:
Wersja: V.92 ■ Typ: modem wewnętrzny ■ Podłączenie: PCI



■ Hunter wewnętrzny

Modemy Hunter

■ Sector

Komputery stały się już niemal nieodzownym wyposażeniem w domu, tak samo popularnym jak telewizor czy radio. Ledwo co człowiek przyzwyczaił się do nowego nabytku, na horyzoncie pojawiła się kolejna rzecz, która przyciąga do siebie jak świecidełko na odpuście, mowa tutaj o Internecie. Czym jednak byłby Internet, gdyby nie fakt, że dostęp do niego może uzyskać każdy - wystarczy, że wyposaży się w linię telefoniczną oraz modem.

Przez dwa tygodnie miałem możliwość testowania dwóch modemów firmy Hunter, dystrybuowanych na terenie Polski przez California Computer SA. Modem wewnętrzny Hunter wyposażono w możliwość pracy w standardzie V.92, który - chociaż nie jest jeszcze rozpoznawany przez naszych operatorów udostępniających Internet liniami telefonicznymi - jednak odznacza się o wiele lepszą jakością połączeń oraz ściągania plików. Dzieje się tak ze względu na fakt poprawienia kompresji przesyłanych danych. Modem skonstruowano na bazie chipsetu firmy Conexant (CX11252-11), znanej z produkcji dość wydajnych „kostek" dla innych producentów modemów. Standardowo modem ma wejście typu RJ-11 oraz wyjście do podłączenia telefonu. Urządzenie wykorzystuje technikę MNP 2-4/V.32 LAPM do korekty danych, natomiast ich kompresja została oparta o MNP 5/V42 bis V.44. Tryb komunikacji to asynchroniczny dochodzący do 115.200 bps. Modem wspierany jest przez systemy, takie jak Win 9X/ME/2000/NT/XP.

Drugim modelem jest również modem firmy Hunter, mimo to w wersji zewnętrznej. Ten akurat pracuje z protokołem transmisji w wersji V.90 (troszkę szkoda, że nie V.92). W tym urządzeniu zastosowanie znalazł chipset firmy Rockwell SmartSCM/56S. Tak samo jak poprzednik, ma on wejście i wyjście typu RJ-11. Tutaj jednak dodatkowo znalazły się wejścia i wyjścia do komunikacji głosowej. Do eliminacji błędów zastosowano MNP 2-4/V.42 MAPM, a do kompresji danych MNP 5/V42 bis. Modem ten komunikuje się asynchronicznie z prędkością do 230,4 bps. Do dyspozycji otrzymujemy również kabel połączeniowy zakończony dużym i małym COM-em.

Obydwa urządzenia zachowywały się bardzo przyzwoicie. Nie było najmniejszych problemów z podłączeniem czy instalacją oprogramowania. Już za pierwszym razem po uruchomieniu komputera, można było cieszyć się połączeniem internetowym. Modemy te w porównaniu z tymi, jakie miałem wcześniej, nie traciły tak często połączenia i zachowywały cały czas transmisję danych. Chociaż oba urządzenia sprawowały się wyśmienicie, gdybym miał zdecydować się na zakup, wybrałbym mimo wszystko droższy modem zewnętrzny. Po pierwsze, mamy cały czas kontrolę tego, co modem w danej chwili wykonuje (przez diody umieszczone w przednim panelu), po drugie, pracuje on całkowicie niezależnie od szybkości procesora i nie obciąża go niepotrzebnie - w przeciwieństwie do modelu wewnętrznego. Niestety model wewnętrzny do pełni szczęścia potrzebuje maszyny typu P450 MMX + 128M RAM, co dla zwykłego użytkownika, który korzysta jedynie z Internetu, może się wydawać kosmiczną konfiguracją. Należy również zaznaczyć, że oba urządzenia mają potwierdzenie zgodności (homologację), wydane przez Laboratorium Badań Urządzeń Telekomunikacyjnych Instytutu Łączności.

Hunter zewnętrzny

Cena: **159 zł*** ■ Dostarczył: **California Computer SA**, ul. Szyszkowa 20, 02-285 Warszawa, tel. (0 22) 668 02 00, faks (0 22) 668 02 40

+ dobra transmisja ■ cena
- brak

Internet: **www.california.pl**

Hunter wewnętrzny

Cena: **49 zł*** ■ Dostarczył: **California Computer SA**, ul. Szyszkowa 20, 02-285 Warszawa, tel. (0 22) 668 02 00, faks (0 22) 668 02 40

+ dobra transmisja ■ bardzo dobra kompresja danych ■ cena
- wymagania sprzętowe

Internet: **www.california.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Upolowane przez te modemy bity szybko trafiają do naszych komputerów!

Jak zamówić prenumeratę?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku.
2. Przelewem BRE o/Warszawa, Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09.
3. Telefonicznie (0-prefiks 22) 511 76 55, 511 76 56 (jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard, JCB, PolCard - podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty).
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl.
5. Faksem (0-prefiks 22) 511 76 60.

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia (najpóźniej w dniu następnym) na konto BRE Bank S.A. o/Warszawa Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR09
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie
- **Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od daty rozpoczęcia realizacji prenumeraty**
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu
- Przedpłaty prenumeraty przyjmujemy do 3 października
- Faktury VAT wystawiamy na życzenie - prosimy o podanie pełnych informacji faksem lub e-mailem w nieprzekraczalnym terminie 7 dni od daty wpłaty

Ruch

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do 5 dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (022) 532 87 31, ...815, ...819, ...820, infolinia 0-800-1200-29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

UWAGA! [illegible] Anna Chojnowska (022) 51 70 532, Magdalena Czerwińska (022) 51 70 533, Agnieszka Przybylska (022) 51 70 534, faks (022) 51 70 530

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: *11401010-00-371299-PLNCURR09*

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. e-mail

od miesiąca Listopad, nr programu ☐ /2002

- ☐ 3 numery .... 48,00 zł
- ☐ 6 numerów .... 90,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o. sp.k. ul.Motorowa 1, 04 035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie, zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia

Czytelny podpis ....



opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Sp z o o Sp k 04-035
nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1
nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09
W P | waluta: PLN | kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata):
nazwa zleceniodawcy:
nazwa zleceniodawcy cd.:
tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 11/02
tytułem cd: WYBIERAM PROGRAM NR:

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy: *11401010-00-371299-PLNCURR09*

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. e-mail

od miesiąca Listopad, nr programu ☐ /2002

- ☐ 3 numery .... 48,00 zł
- ☐ 6 numerów .... 90,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 156,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o., sp.k. ul Motorowa 1, 04 035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia

Czytelny podpis ....



opłata

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Sp z o o Sp k 04-035
nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1
nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR09
W P | waluta: PLN | kwota:
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata):
nazwa zleceniodawcy:
nazwa zleceniodawcy cd.:
tytułem: PRENUMERATA CD ACTION 11/02
tytułem cd: WYBIERAM PROGRAM NR:

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Muzyczna prenumerata CD-ACTION

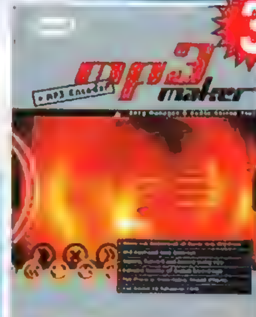
Zamów prenumeratę na rok i wybierz jeden z podanych poniżej programów muzycznych.



1. Magix Hip Hop Maker
Jeszcze nigdy wcześniej tworzenie własnej muzyki hip hop nie było takie proste. Dotyczy to również wideoklipów. Można wybierać spośród ogromnej ilości dźwięków i wideo, można nagrać własne. Rzadko spotykane efekty to m.in. scratchbox.



2. Magix DJ Remixing Kit
Pozwala na budowanie "zabójczo brzmiących" utworów oraz remiksowanie ulubionej muzyki. Posiada możliwość połączenia swoich dźwięków z filmem w formacie AVI. Komplet to 3CD.

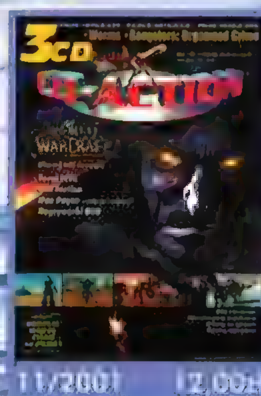


3. Magix MP3 Maker + MP3 Encoder
Pozwala na załadowanie plików z internetu lub własnej kolekcj CD. Umożliwia miksowanie i wypalenie własnej płyty CD z hitami według własnego wyboru, tworzenie własnych playlist, miksowanie na żywo, edycję muzyki (czyszczenie, usuwanie hałasów itd.)

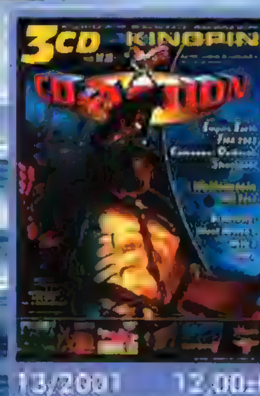


4. Music Maker Generation 5 DeLuxe
Umożliwia wyprodukowan.e swojej własnej muzyki i wideoklipów. 4 płyty CD ponad 2700 sampli, ponad 600 grafik i klipów wideo. 48 kanałów, mnóstwo efektów, syntezator analogowy, automat perkusyjny, sampler.

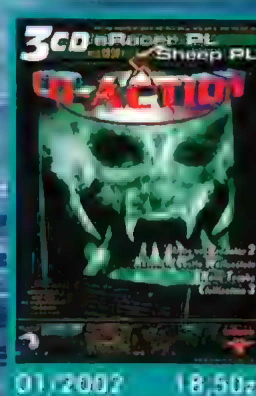
Dostępne numery archiwalne:



11/2001 12,00zł



13/2001 12,00zł



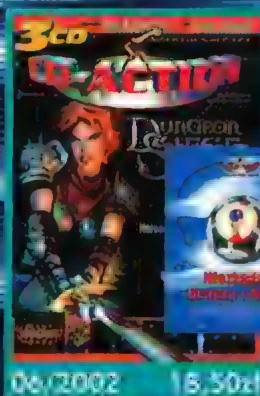
01/2002 18,50zł



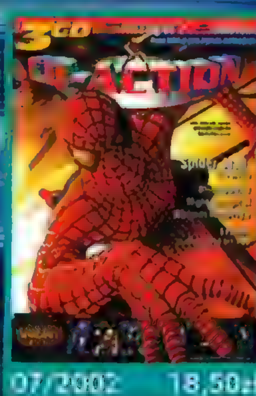
02/2002 18,50zł



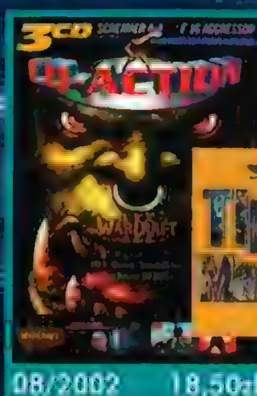
05/2002 18,50zł



06/2002 18,50zł



07/2002 18,50zł



08/2002 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

LISTY >>czyli>> ACTION REDACTION
LISTY, LISTY, LISTY...

Heja!

UWAGA Zamiast wstępu WAŻNA uwaga - zmieniliśmy adres! Oto nasze najnowsze namiary: Sukiennice 6, 50-107 Wrocław, (adres e-mailowy bez zmian: cdaction@cdaction.com.pl)
A poza tym zachęcam nie tylko do czytania, ale i pisania do AR (no wiem, wiem, że trudno się zmobilizować, ale...), lektury Action Maga (kto chce, może i do niego pisać), jak i wizyt na naszym kanale #cdaction. To tyle, miłej lektury i nie martwcie się - wszak z każdym dniem jesteście... bliżej kolejnych wakacji. Może nie?

Myśl miesiąca:

Istnieją dwie teorie dotyczące sprzeczania się z kobietami. Żadna z nich nie działa.

Jestem wrakiem!

(...) To list typu "zastrzel mnie od razu". Piszę, bo mam taki dół, że się żyć nie chce. Dlaczego? Otóż uświadomiłem sobie, że przez komp spieprzyłem (proszę, nie zmieniaj słów) własne życie. Tak, jestem kolejną ofiarą wirtualnego świata. A tak na marginesie - jestem Krzysiek, lat 20 (we wrześniu). Kiedyś, tzn. wcześniej, miałem kumpli, koleżanki, ale byłem tak zajęty komputerem, grami, że z czasem oni się ode mnie odwrócili. Powoli zaczęło ubywać przyjaciół. Na dzień dzisiejszy nie mam ani jednego. Przez komputer nie skończyłem też szkoły. Nieukończenie jej to nie była do końca wina komputera, ale problemów życiowych (...).

Najpierw były gry. Potem robienie stron WWW, a skończywszy na "hacku". Na dzień dzisiejszy to wszystko mi się znudziło. Nudzą mnie już gry czy WWW. Teraz - jak już przejrzałem na oczy - widzę, że moje życie jest pogrzebane i to tylko z mojej winy. Można by powiedzieć, że źle mnie wychowali rodzice, ale NIE. Rodzice wychowywali mnie jak najlepiej i jak tylko potrafili. Sam zrobiłem z siebie wrak człowieka. Próbowałem już odnowić znajomości, ale oni nie mają dla mnie czasu. Niektórzy studiują, a inni pracują. A ja... Pracy to już na pewno nie znajdę. Do szkoły też nie pójdę. Dlaczego? Bo jest już za późno.

Bez urazy, ale 20 lat to nawet nie 1/3 twojego życia. Jeśli już w tym momencie mówisz, że wszystko stracone, no future itd., to ja ci powiem jedno: BREDZISZ. Naturalnie osiągnięcie niektórych rzeczy będzie cię kosztowało dużo więcej wysiłku, niż gdybyś zrobił je w odpowiednim czasie (ukończenie szkoły, znalezienie pracy)... ale nawet nie chcę słyszeć tego użalania się nad sobą. A jak myślisz, że TOBIE jest trudno, powtarzaj arabskie powiedzonko: "narzekałem, że nie mam butów, aż spotkałem człowieka, który nie miał nóg".

Czasami piszą do Ciebie ludzie, młodzi ludzie - że są samotni, że nie mają dziewczyn, kumpli... odpisujesz, żeby wreszcie oderwali się od ekranów monitorów i poszukali dziewczyn, przecież same nie przyjdą. Zrobiłem, jak mówiłeś. Rzuciłem komp w kąt i zacząłem się rozglądać za dziewczynami, nowymi znajomymi. Problem w tym, że właściwie każda spotkana dziewczyna podoba mi się. Gorzej - właściwie w każdej zapoznanej dziewczynie się zakochuję. (Żałosne.)

Nie do końca. Po prostu tak BARDZO starasz się zmienic (przestanę grać, znajdę dziewczynę!!!), że takie właśnie są tego efekty. A tu nic na siłę robić nie trzeba. Najważniejsze jest to, że sam czujesz, iż chcesz zmienić własne życie. Reszta przyjdzie z czasem... wyluzuj trochę, a zobaczysz, że wiele spraw układa się - poniekąd - sama, tylko nie trzeba im przeszkadzać... (niekiedy tylko troszkę pomóc).

Powiesz: "I bardzo dobrze. W końcu o to chodzi, żeby się zakochać". Może i tak, ale ja raczej nie mogę liczyć na odwzajemnienie tego uczucia. Powód - nie jestem przystojniaczkiem, jak się patrzy. Zakochać się łatwo, ale zapomnieć trudniej.

Nie wkurzaj mnie. Co to za sztuka - znaleźć dziewczynę, gdy się wygląda np. jak Banderas? I czemu uważasz, że liczy się TYLKO uroda? Rozejrzyj się wokół, popatrz na zakochanych, żonatych itd. Wszyscy są piękni jak greckie posągi? Gdybyś mnie zobaczył... :)

Zdarza mi się mieć myśli samobójcze, a najgorsze jest to, że coraz częściej. Nie myślę już o samym fakcie popełnienia samobójstwa, ale o tym, jak to zrobić, żeby było szybko i bezboleśnie.

Myśl o takim sposobie, by było maksymalnie wolno i bardzo boleśnie - to skutecznie leczy z takich głupich rozważań. I pomyśl również, choć czasem, nie tylko o sobie - ale o rodzinie, o bólu, jaki im sprawisz własną decyzją. Człowiek jest dorosły wówczas, gdy nie myśli tylko "JA, MI, MOJE, DLA MNIE", ale uwzględnia też to, co dzieje się z innymi. Poza tym to tchórzostwo - najpierw uciekasz przed problemami w świat wirtualny, później chcesz uciec na tamten świat...

Możesz teraz zadać pytanie. Po co on to pisze, przecież to pismo o grach komputerowych itp., a nie poradnia (...). Otóż piszę to, ponieważ chciałbym ostrzec ludzi, który dążą w tym kierunku, co ja, ale jeszcze tego nie wiedzą. Jeśli to czytasz, czytelniku, i jesteś maniakiem komputerowym, przyjaciele się oddalają, masz problemy w szkole... Odłóż komp na bok, póki jest jeszcze szansa na ratunek. Komputer nie ucieknie, a życie jest tylko jedno, więc go nie zmarnuj.

Krzysiek

Z tym, co napisałeś na końcu, zgadzam się bez zastrzeżeń. List zamieszczam ku przestrodze tych, którzy mówią "komputer nie uzależnia" albo "jestem nałogowcem, i co z tego?". Jednak przebudzenie bywa bolesne, jak widać - istny "Matrix"! Aha - zamiast mękolić i popłakiwać innym w rękaw, walcz(cie), do cholery! Albo chociaż próbuj(cie). Nauczyliście się konsumować to, co wam podetkną pod oczy - ale nie zapominajcie, że jesteście samcami, potomkami myśliwych, wojownikami. Nie poddawać się, nie jojczyć jak stare baby, ale chwycić los i życie za rogi i wydusić z nich, ile można. Ot, co.

Nauczyciele inaczej

Chciałbym zauważyć, że niektórzy nie rozumieją pewnych spraw dotyczących informatyki w szkołach. Cieszcie się głupimi nauczycielami - dzięki nim niekiedy macie jedyną piątkę lub nawet szóstkę na świadectwie. Jak to wspaniale zawyża średnią - chyba mówić nie muszę. A jeśli chcecie się czegoś nowego nauczyć, lepiej zacznijcie czytać kąciki na Cover CD w CDA (szczególnie Strefa WWW jest pod tym względem bezkonkurencyjna).

Fałszywa maupa

Dungeon Siege sux?

W CDA 06/2002 zamieściliście reckę Dungeon Siege'a. Jako wielki fan RPG od razu zabrałem się do lektury. Po przeczytaniu pobiegłem (dosłownie) do sklepu i kupiłem DS. Wchodzę do domu, odpalam grę i zaczynam grać. Co widzę, grafa jest na 10, ale co to?!! Mój bohater - bez polecenia - podbiega do najbliższego potwora i zabija go. Co to ma być???!!! Wydało mi się to niemożliwe, więc ruszyłem dalej. Natrafiłem na większą liczbę przeciwników. Znowu moja postać rozsiekała wszystko w pobliżu. Wydało mi się to zbyt proste, ale pomyślałem, że z czasem będzie trudniej. Niestety się zawiodłem. (...) Uważam, że jeżeli gra jest idealna (o czym świadczy ocena 10), powinna stanowić "jakieś" wyzwanie dla gracza. A tu:

1) Gra jest monotonna (patrzysz w ekran monitora i widzisz, jak twoja drużyna samodzielnie radzi sobie z wszystkimi).
2) Zbyt prosta (ukończyła ją nawet moja 10-letnia siostra).
3) Mało oryginalna (nawet układ klawiszy ściągnięto żywcem z DIABLO 2).
4) Za mało skomplikowana (nie ma umiejętności charakterystycznych dla danej postaci, takich jak podwójne uderzenia dla barbarzyńcy w D2).
5) Mało wciągająca (nie przynosi takiej satysfakcji ze zdobywania kolejnych poziomów).
6) Na pewno nie zasługuje na 10!!!

Ogólnie rzecz biorąc, DS to - według mnie - gra przeciętna i z wspaniałą grafą. Mam nadzieję, że nigdy więcej nie zawiodę się na waszych "obiektywnych" ocenach. PS Dlaczego autor tej recki nie podał własnej ksywki? PS2 Przez was straciłem moje "ukichane pieniążki". OGOŁOCILI MNIE!!!

Wierny Czytelnik from Toruń

Zasadniczo możemy zgodzić się z twoimi zarzutami: gra jest prosta, mało skomplikowana, niezbyt oryginalna. Fakt. I nawet napisaliśmy o tym w recenzji. Ale... jeśli grają/grali w nią u nas wszyscy "jak leci", w tym tacy, co w ogóle tylko tną w Quake'a, czy ci, którzy dotąd nie trawili hack 'n' slash - to znaczy, że jednak ma to COŚ. Poza tym czy gra zasługuje na 10, czy nie - to już kwestia subiektywna. Zdaniem redakcji zasługiwała. Recenzję napisał Gem.ini (na pewno nie ma tam jego xywki?). Zaś co do oGoło(ta)cenia... ciesz się, że cię nie sTYSONiliśmy. Czasem, jak widzisz, zdarza się, że gusta redakcji i danego czytelnika różnią się.

Antykonsolowe chamstwo!!!

"Złośliwość - tak, chamstwo - nie" (CDA 08/2002) - to dewiza niektórych z was. Niestety tylko nielicznych. Już wyjaśniam. Czytając recenzję Sum of all fears, natrafiłem na stwierdzenie, że spłyceniem rozgrywki "zbliżyła się do gier konsolowych". Według mnie, takie stwierdzenie nie jest złośliwe, lecz CHAMSKIE!!!

A dla mnie to, co napisałeś, jest dowodem na ZDRADĘ POLSKI i współpracę z wywiadem pigmejsko-eskimoskim w celu przesunięcia naszego kraju w inną strefę klimatyczną. I co ty na to? Teraz się TŁUMACZ!!!

Jakie macie prawo do krytykowania gier, o których nie macie bladego pojęcia?! To, że znacie kilka arkadowych gier na konsole, nie upoważnia was do tego.

Przepraszam, a skąd to wiesz? Skąd wiesz, co trzymamy w domach, w co gramy, co znamy?! Hę?!

Wiele konsolowych RPG-ów, strategii, przygodówek, a nawet bijatyk ma większą głębię niż większość gier na PieCa!!! (...) Przy okazji zerknijcie na liczbę tytułów zapowiedzianych na konsole w stosunku do tych na PC-ta. Daje do myślenia?

Akurat nie - zobacz, ile osób w Polsce kupuje płyty "Ich Troje", a ilu utwory Mozarta. Czy to świadczy, że imć Michał Wiśniewski jest zdolniejszy/lepszy od Mozarta? Poza tym wyznaję zasadę "jakość, nie ilość", zatem przewaga liczebna akurat do mnie nie przemawia..

Naprawdę jest mi bardzo żal osób takich jak imć Pepin Krootki - z ograniczonymi poglądami.

Nam żal raczej tych, którzy wybuchają agresją niczym bomba bez żadnego sensownego powodu i obrażają innych tylko prze to, że tamci mają inne zdanie. Sam fakt, że ktoś ma

ODMIEENNE poglądy niż twoje, wcale nie znaczy, że te są głupie czy ograniczone...

Uważam, że niektórzy powinni zastanowić się nad własnym postępowaniem.

Ot, co. :) Racja!

I jeżeli nawet nie zmienią poglądów, nie powinni mieszać z błotem uczuć innych ludzi.

Slavick-san

Coraz mądrzejsze opinie wygłaszasz! Problem tylko w tym, że kierujesz je do wszystkich - poza sobą, jak mniemam?

Popieracie piractwo?

Dlaczego tworzycie recenzje gier, które nie są wydawane na polskim rynku. Przecież większość osób czytających CDA i tak nie będzie w nie grało, chyba że wyjadą za granice, by tam je kupić lub na bazar albo do znajomych (czyt. piratów), gdzie można kupić niemal wszystkie tytuły? Większość i tak będzie miała pirata, więc poprzez te recenzje propagujecie piractwo, czyż nie?

Jazoo

A dlaczego czytasz relacje z jazdy najnowszym sportowym Mercedesem albo oglądasz zdjęcia modelek, których nigdy nie spotkasz? Bo chcesz choć dowiedzieć się, jak to jest, bo chcesz być na bieżąco ze światowymi nowościami, choć polizać cukierek przez szybę wystawową. Polska jest (czy nam się to podoba, czy nie) dość prowincjonalną częścią świata - ale czy to znaczy, że mamy zamykać się na to, co dzieje się w centrum wydarzeń? Otóż nie - my pokazujemy wam, co się dzieje nie tylko na naszym podwórku. Są w końcu międzynarodowe sklepy internetowe, ludzie mieszkają blisko granic itd. (np. do Berlina i Pragi mamy bliżej niż do Warszawy, a wyjazd do Niemiec czy Czech na zakupy wielkim problemem też nie jest). Zatem poszczególne osoby mogą się zaopatrzyć w tytuły, których w Polsce nie ma. Zaś patrząc na to, co piszesz - oskarż też wszystkie programy "motoryzacyjne" w TV o to, że propagują kradzieże samochodów, bo większość widzów nie będzie nigdy stać na kupno ukazanych tam pojazdów. A to, czy ktoś kupi wersję legalną, czy piracką - to już raczej problem sumienia i uczciwości danego czytelnika. Pewnie, że lepiej zwalić winę na nas - "opisali fajną grę, której nie ma w Polsce, więc to przez nich kupiłem pirata"? Hm, jasne. Ale w sądzie by to nie przeszło. :)

Zmiany klimatyczne oraz...

Postanowiłem napisać do was, żeby wyrazić uznanie dla waszej pracy. Jestem czytelnikiem młodym stażem, dlatego nie mam porównania co do klimatu, ale ten obecnie istniejący jest OK. Czytelnicy zarzucający zmiany w tej materii na gorsze, najwyraźniej nie rozumieją, że każdy człowiek jest układem podlegającym nieustającym przemianom, a jego twory są tego wyrazem. Poza tym brak jakichkolwiek zmian spowodowałby niezadowolenie - że niby pismo drepce w miejscu.

Nic dodać, nic ująć.

(...) Komercja. Chciałbym dodać własne pięć groszy. Komercja jest dbałością o to, by wytworzony produkt jak najlepiej się sprzedał. Innymi słowy - jest dbałością o to, by utrafić w gust odbiorcy, czyli nas - czytelników. Dlatego związana jest z nieustannym podnoszeniem jakości produktu.

To nie tak do końca. Komercja to TAKŻE robienie WSZYSTKIEGO, żeby tylko zwiększyć sprzedaż - zaniżanie poziomu, schlebianie najniższym gustom, itepe - byle tylko zarobić. To są pewne subtelności: z jednej strony, NALEŻY trafiać w gusta nabywców (w końcu pismo jest dla nich). Z drugiej strony - należy pamiętać, że aby dostać kasę i zwiększyć sprzedaż, można zrobić sporo - ale nie wszystko. Są granice... i tego staramy się mocno trzymać.

To od nas, czytelników, i naszej aktywności zależy, czy redakcja pozna nasze oczekiwania i zastanowi się nad ich sensem, czy będziemy narzekać i ograniczać się do roli biernego pożeracza oraz marudy. Zresztą jeśli ktoś chce zaznać braku komercji w CDA, niech się zainteresuje AM, dodawanym co miesiąc na CD. Tam znajduje się efekt pracy wielu ludzi - czasem lepszej jakości, czasem gorszej - ale dla mnie - bomba. Podziwiam ludzi tworzących ten mag - za chęć i wysiłek.

Diensdale Pirania

Odzierasz z godności!

W 8/02 AR odpowiedziałeś, Smuggler, Kabuto, że nie lubisz publicznie pozbawiać ludzi godności, obdzierać z marzeń i złudzeń. Uważam, zresztą nie ja jeden - pewnie tak jak ja myśli wielu czytelników CDA - że to jest ściema, dlaczego? Oto, dlaczego!

• Ile to razy na łamach AR był jakiś list kierowany do graczy, że siedząc przy kompie, nie zdobędą dziewczyny, przyjaciół, a może oni się łudzą, a raczej łudzili, marzyli, że tak będzie?

I na tym ma polegać moje odzieranie ludzi z godności?! Czegoś tu nie rozumiem.

• A godności pozbawiasz ludzi, od kiedy istnieje CDA! Już nawet czytelnicy się ciebie czepiają, dlaczego niektórzy tak od ciebie obrywają. Powiem więcej - coraz więcej osób, właśnie przez AR, uważa, że CDA jest chamskim pismem i nie szanuje czytelników.

Są też oskarżenia, że przeze mnie spadają kursy akcji na giełdzie w Bangladeszu, a ludziom robią się pryszcze na łopatkach. I co ty na to? Też uwierzysz? Dla sporej części narzekaczy "brak szacunku" oznacza coś takiego - "ja go utrzymuję, bo to z moich pieniędzy ma pensję, a on - zamiast się łasić - wyzłośliwia się. Co za chamstwo!". Wtedy zgoda - rzeczywiście tak jest.

Powiedz mi zatem, drogi Smugglerze, czy publikując czyjś list i podpis nie, wystawiasz ludzi - przypadkiem - na lincz?

Teedee

Drogi misiu. Wysyłasz list do AR i podpisujesz się pod nim. A ponieważ wiesz, czym jest AR, jak również, że publikuję tu listy, to wysyłając podpisany list, chyba wiesz, co może się z nim stać. Poza tym zawsze możesz w liście zastrzec np. "nie do publikacji" czy "nie podawajcie mojego nazwiska" itd. Już nie wspomnę o tak genialnym pomyśle jak podpisanie się fikcyjną, jednorazową ksywką. Wiem, wiem - pisząc o takich oczywistościach odzieram cię z godności, bo sugeruję tym samym, że powoli coś kapujesz - normalnie kapujący sam by na to wpadł. I wiesz co - masz rację. Aha - czemu lincz? Jeśli już - co najwyżej na śmiech. A jak nie czujesz różnicy, pomaluj się na czarno, pojedź na głębokie południe USA i nabijaj się z Ku-Klux-Klanu. A potem porównaj odczucia, jakie miałeś, czytając ten tekst - no i podczas linczu. Zapewniam - to pierwsze jednak troszkę mniej boli.

Na psy? W życiu!

Jak można mówić, że AR schodzi na psy po takich listach jak np. ten, w którym autor "buduje" całą filozofię - od sentencji, że własność intelektualna nie jest pojęciem prawnym, lub ten, gdzie na końcu karkołomnej tyrady dowiadujemy się, iż największą zbrodnią redaktora jest TOLERANCJA??? Dla mnie lektura tego działu to wciąż świetna zabawa.

Żółw

Podobnie jak tworzenie tegoż dla mnie. Po tych 5 latach - z hakiem - nadal robię to z przyjemnością i bez zmuszania się...

Kropla drąży kamień?

Witam! Aby oszczędzić wam czytania, przejdę od razu do meri... metiru... wiadomo, o co chodzi. Ludzie (ew. inne człekokształtne)! Po co piszecie, że piractwo jest dobre? (...) Wiem, co mówię, bo sam kiedyś kupowałem piraty. (...) To nawet zabawne - potępiałem piractwo, ale tak naprawdę je popierałem. Tu jedno zdanie do redakcji: nie wierzcie nikomu, kto mówi, że wasze apele nic nie dają. To głównie dzięki wam przeszedłem na odpowiednią stronę. Wychowaliście mnie lepiej niż moi rodzeni rodzice (niedawno skończyłem 13 lat). Z czystej ciekawości - czy autorzy różnych qrsów dostają coś za swoją pracę? Jeśli tak - to ile?

dolphin666

Każdy tekst wydrukowany w CDA opłacany jest wedle odpowiednich stawek. Jakich? A, to już słodka tajemnica i nasza, i autorów. Ogólnie zawsze są one (zdaniem autorów) stanowczo za niskie, normalka :)

Krytyka i pochwały

Jako czytelnik, który obawia się o przyszłość ulubionego czasopisma, mam dla was kilka uwag. Przede wszystkim odnoszę wrażenie, że popadacie w manię samouwielbienia. Czemu?? Wnioskuję to ze stylu, w jakim pisany jest wstępniak. Dla mnie - można z niego wyczytać, że jesteście superzajebiści itd.

Wstępniak jest specyficznym miejscem - to jak wywiad z bokserem przed walką. Oczekujecie, że któryś z nich powie "wiecie, w sumie to ja jestem cienias, boję się tego gościa jak cholera i będę szczęśliwy, jak mnie zniosą w jednym kawałku po więcej niż dwóch minutach walki w ringu"? Wstępniak NIE jest miejscem, gdzie będziemy się rozwodzić (ani żenić) nad własnymi wadami, obawami itepe. Wstępniak to defilada, prężenie muskułów i szczerzenie zębów (plus naturalnie spora dawka stery...konkretów). A jak już nawet we wstępniaku smęcą, że sytuacja jest do bani, koncerny nas okradają, świat się stacza, globalizacja narasta, nadchodzi armagedon itd. (coś takiego było w pewnym RIP piśmie), znaczy to, że z pismem musi już być NAPRAWDĘ kiepsko...

(...) Pewnego dnia może się okazać, że wielu waszych czytelników niezadowolonych z tego stanu rzeczy przestanie was kupować.

Kiedyś nawet słońce zgaśnie. :(A czytelnicy - cóż, traktują CDA jak tramwaj. Wsiądą, jadą tak długo, jak im pasuje, po czym wysiadają. (A na to miejsce wsiadają następni). To naturalnie nie oznacza, że mamy do wysiadających pretensje - przeciwnie, staramy się, by możliwie umilić i uatrakcyjnić im czas jazdy tudzież skłonić ich do jazdy właśnie naszym tramwajem - i to jak najdłużej. (A tych, co jeżdżą od pętli do pętli i mają miesięczny - baaardzo cenimy.) Tym niemniej na każdym skrzyżowaniu, gdy skręcamy "nie w tę stronę", część ludzi decyduje się wysiąść. Ale cóż zrobić, tramwaj nie może jechać we wszystkie strony naraz...

(...) Hardware. Temat poruszony przez xata z radoszyc. Rozumiem, że gracze są waszymi czytelnikami, lecz powinniście mieć na uwadze również ich rozwój.

Patrz wyżej.

Dlatego uważam, że terminy typu FSB powinien znać każdy gracz, który chce mieć jakieś pojęcie na temat komputerów.

Nie mówimy, że nie (patrz: Słowniczek Gracza w FAQ na CD). Ale nie zamierzamy robić z CDA pisma dla specjalistów i pisać niezrozumiałym dla typowego człowieka, technicznym slangiem.

To tyle, jeśli chodzi o krytykę (mam nadzieję, że konstruktywną). Teraz czas na kilka pochwał. Recenzje. Świetnie napisane, szczególnie te Elda (mój ulubiony recenzent) :-) (...). AR i Na Luzie. Supersprawa. (...) Jak tylko przyniosę świeżutki numer do szkoły, od razu kilka lasek ode mnie z klasy wyrywa mi CDA, i otwierają na tych stronach.

Marek"Foe"Groński (beldar@wp.pl)

Szukają męskich aktów czy jak?

Niebezpieczna setka

Uderzam do was tym mailem poniewash nachodzą mnie coraz czarniejshe myśli. Mianowicie chodzi mi o 100 nr CDA. Pomyślicie pewnie że mi odbija, że to piękna chwila i powininśmy się cieshyć... Niby tak ale, no właśnie, jest jedno ale. Jakie? A no takie! Boję się aby CDA nie przestało istnieć. Zdziwieni? Zauważcie że większość pism ok. 100 nr upada. Weźmy takiego Secret Service (niech spoczywa w pokoju. ;) Zostało im jakieś 5-7 numerów do 100. Nie wiem ile dokładnie żył (tętnic?) Gambler, ale wydaje mi się że tesh "cuś kole tego.

Eeee, temu to sporo brakowało... I szanuj język polski i pisownię jego, co?

Reset. No dobra, im trochę brakowało, ale zawshe. Po "zejściu" SS-a zostaliście mi tylko wy! Droga G A Z E T O :))) (tak, wiem, jestem złośliwy) [raczej o(d)porny na wiedzę :) - Smg]. ***Tu mushę się uderzyć w pierś i przyznać że do upadku SS-a kupowałem was wyrywkowo. (Z czego łatwo wywnioskować że byłem i jestem fanem SS-a.) Jednak to było kiedyś i tak samo jak bałem się o SS-a tak teraz boję się o was. I pozostaje mi mieć tylko nadzieję że z wami będzie inaczej...***

Myślę, że nie masz powodów do obaw - nie ma żadnej "klątwy setnego numeru" i mamy nadzieję, że CDA to udowodni - i to w pięknym stylu. Zresztą... co ma być, to będzie, jak się okaże, że jednak miałeś rację, potem będziesz miał sporo czasu, by się martwić. A jak nie - to po co niepotrzebnie truć się na zapas? Taka jest moja życiowa filozofia - i radzę się jej trzymać.

PS Jako fan gry Red Faction żądam przemianowania Action Redaction na Action Red(f)action.

Chopek (czytać z angielska)

Faction off! :)

Pochwała CDA... i piractwa?

Jako że latka lecą, staram się nie zapominać o słodkim dzieciństwie i pogrywam w gry komputerowe, kiedy czas ku temu. Tak samo jak czytam CDA, przy czym nie twierdzę, że to pismo dla dzieci. Zaskoczyła mnie moja żona, od momentu gdy dobrała się do CDA po raz pierwszy. Okazało się, że znalazła coś ciekawego i dla siebie, w związku z czym teraz czasem wręcz rezerwuję CDA dla siebie, by móc je poczytać. (Deczko przesadzam, ale fakt faktem - moja ukochana czyta CDA prawie z równym zapałem co ja.) I tutaj znowu słowa pochwały, ale to już nie moje, a mojej małżonki. Otóż, była zaskoczona poziomem waszej wiedzy tudzież wysokich lotów tekstami dodatkowymi przy recenzjach gier. Mam tu na myśli różne dodatkowe informacje z dziedziny, na przykład, historii, literatury czy mitologii, które co jakiś czas dołączacie do recenzji danej gry. Ja się do tego przyzwyczaiłem, ale nowo "zwerbowany" czytelnik (dodam - również z tytułem mgr przed nazwiskiem) od razu coś takiego zauważa, co oczywiście wpływa in plus na wizerunek kreowanego przez was miesięcznika. Podobnie jak i wasz humor, który często pojawia się w recenzjach i innych tekstach.

Nie znasz się. Rozmaici "eksperci" i tak wiedzą, że mamy lamerskie teksty dla ludzi w wieku 12 lat góra. (A że sami mają z 14-15 - dla nich 12 lat to już dno i metr mułu.)

A teraz kilka słów krytyki. Ponownie dodam, że są to moje prywatne uwagi i inni nie muszą tak uważać. Zatem - według mnie - lepszy był starszy Gamewalker, ten bodaj jeszcze sprzed dwóch miesięcy. Nie oczekiwałem po tych miniopisach rzeczowości, na którą teraz ktoryś z was się silił. Genialnie było to, że można było poczytać nawet bzdury na temat gierek, o których piszecie. Polubiłem zwłaszcza wasze riposty, rzucane jeden drugiemu, no i oczywiście głupawe teksty Mr Jediego (nie wiem, jak to się pisze w tej formie). :)

Pisałem już kilkakrotnie, że stara formuła Gamewalkera zwyczajnie nam się znudziła. (I więcej na ten temat już nic nie powiem...) A nie ma nic gorszego jak dowcipkowanie na siłę. W momencie gdy zorientowaliśmy się, że robimy to wyłącznie z obowiązku, a nie dla przyjemności - daliśmy se luz. Ale na pocieszenie: wiecie - po jakimś czasie człowieka z powrotem bierze głód... więc kto wie. MOŻE za jakiś czas Gamewalker wróci do pierwotnej bezsensownej formuły?

Wielka szkoda, że Jedi właściwie opuścił wasze szeregi na rzecz "Kawaii" - wiem, wolna wola, ale w stosunku do tego jegomościa powinniście zrobić dla niego klatkę pod napięciem z komputerem pośrodku i co jakiś czas dostarczać grę do zrecenzowania i paszę, by nie padł. Ave, Gumowy Kurczak. Mr Jedi należał swego czasu do moich ulubionych redaktorów, dobrze, że choć w dziale AR jeszcze wytrwale trwa na posterunku. Tak na poważnie to głęboko cenię całą waszą drużynę. Co by nie powiedzieć, robicie kawał dobrej roboty i szczerze to doceniam.

Słów kilka na temat... oryginałów. (...) Otóż zaliczam się do ludzi wykształconych, mam jako taką świadomość rzeczywistości i poczucie sprawiedliwości. I nie pochwalam czegoś takiego jak piractwo. Sam mam na utrzymaniu rodzinę (na razie jeszcze bez skrzatów) :), kończę definitywnie studia i będę szukał pracy. Na razie pomocny okazywał się kredyt studencki i stypendia. Poza tym jestem muzykiem-kompozytorem. Zarabiam od czasu do czasu pokaźną sumkę. Do czego zmierzam? Otóż, jak sami wiecie, jest w domu wiele wydatków, trzeba nie tylko jeść, ale i kupić parę rzeczy codziennego użytku. Rachunki i tym podobne rzeczy. Kiedy już mam kasę ekstra za muzykę, wydaję ją najlepiej jak potrafię i dla mnie najbardziej pożytecznie. Karta muzyczna 24-bitowa to kwestia ponad 1300 zł. Profesjonalne odsłuchy studyjne to mniej więcej dwa razy tyle (piszę o takich, jakie chcę kupić). (...)

Piszę to wszystko po to, by przyznać się, że korzystam jeszcze, podkreślam JESZCZE, z nielegalnego softu. Na razie nie było mnie stać na oprogramowanie, na jakim pracuję (GigaStudio, Sonar, SoundForge, Logic Audio Platinum i kilka innych) i mam je wszystkie z Sieci. (...) Kupię te programy, jak tylko będę mógł. Zapytacie, dlaczego najpierw nie zainwestowałem w oprogramowanie? Otóż, odpowiedź jest prosta. Na rynku jest ostra konkurencja i jeśli nie będę pracował na profesjonalnym sprzęcie (karta muzyczna 24-bitowa), moje produkcje nie będą na odpowiednim poziomie, a sprzętu, powiedźmy to szczerze, nie ukradnę tak jak oprogramowania. Nie boję się nazwania tego, co robię, kradzieżą, bo mam tego pełną świadomość. Nie napawa mnie to ani dumą, ani radością - powiem więcej, wstyd mi z tego powodu, lecz w zaistniałych okolicznościach... (...). Zbieram teraz kasę na programy i kiedyś je kupię, póki co robię swoje tak, jak mi na to nasza szara rzeczywistość pozwala.

Kiedyś już powiedziałem, że NIE potępiam "jak leci" wszelkich przejawów piractwa. Tak naprawdę głównie wnerwiają mnie ludzie z filozofią "nie dam 100 zł, jak mogę dać 20 zł i g... mnie obchodzi, czy to legalne i moralne" tudzież "gry są za drogie, a nam się należą jak psu buda, więc kupuję piraty", tudzież "niech się pali i wali wszystko wokół, byle MI było dobrze". Mam tylko nadzieję, że dotrzymasz słowa i kiedyś kupisz oryginały...

A, mam do was pytanie, zespołu całego redakcji. Czy macie w kompach w domu oryginalny Windows? Jeśli tak, to od kiedy.

Od dawna. :)

PS Jeszcze jedna pochwała - zmiana wybierałki cover cd zaskoczyła mnie totalnie i do tego totalnie na plus - gratuluję tego posunięcia.

Marcin Kłysewicz

Jezu - to chyba pierwsza wybierałka od dobrych trzech-czterech lat, która od razu przypadła wam do gustu. Aż się dziwnie czyta takie pochwały. Stosunek pochwał do narzekań jest mniej więcej jak 50:1. Szok!

Sprawy wewnętrzne

Zawsze nurtowała mnie kwestia umieszczania wersji demo na Cover CD. Czy firmy przesyłające wam takie materiały z prawem publikacji uiszczają jakąś opłatę? Tzn. czy płacą za reklamę, ponieważ - według mnie - umieszczenie czegoś takiego ma za zadanie zachęcić do kupienia danej gry. Jest więc jak najbardziej reklamą, a czasopisma o grach rozprowadzają te materiały. Pytanie ostatecznie brzmi : "Czy dostajecie kasę za to, że publikujecie demka gier?". Bo za reklamy wewnątrz czasopisma na pewno wam płacą. ;-))

Naturalnie, że publikacja jest rek amą (a czasem antyreklamą) danej gry. Ale z drugiej strony - jest to korzystne dla OBU stron (także czasopisma). A w tej sytuacji nie ma powodów, by ktoś miał jeszcze za to płacić. To dobry interes: obie strony są zadowolone. Oni mają reklamę, my fajne dema na CD.

Drugą sprawą, która mnie nie nurtuje, lecz wkurza, jest sprawa pudełek. Ludzie, czy nie wiecie, że istnieją pudełka na 3CD!!! Zobaczcie, jak wygląda pudełko gry Sacrifice!!! I co?? Jednak można!! Denerwuje mnie po prostu, gdy otwieram pudełko, a w środku znajduję "latający talerz"!!!

Grzesiek

Ludzie, czy nie wiecie, że pudełko na 3CD jest odczuwalnie droższe od tego na 2? I czy wiecie, że musielibyście za to zapłacić? A poza tym tak większość osób wyjmuje gierki z boksa i przekłada je do pojedynczych, dodaje okładki itd. Zatem ten potencjalny 3-cdkowy oraz droższy boks i tak jest im obojętny. Wiesz, ja nie mówię "nie" - jeśli w ankiecie okaże się, że tego chcecie...

Ladies' Corner

Ciekawa jestem, ile otrzymujecie "zwykłych" listów? Pewnie dużo mniej niż maili, sądząc po przyzwyczajeniach moich rówieśników.

Pamiętam że np. w 1997, jakieś 80% zawartości AR pochodziło z listów, a góra 20% z e-maili. Dziś jakieś 60-70% treści to e-maile.

Ciepło i czułość jakoś nie bardzo dają się zawrzeć na monitorze komputera. Gdy czyta się coś takiego, nie ma wzruszenia, tego drżenia serca, co przy czytaniu normalnego listu... ach... rozmarzyłam się... :) (...).

Od kilku lat pisma komputerowe prowadzą własną krucjatę przeciwko piractwu. Bardzo dobrze. Udało się wam tyle, że z agresji PRZECIWKO walce z piractwem i popieraniu piratów (...) przeszliśmy do postawy: "no wiem, nie powinno tak być. Ale i tak kupię coś od piratów". To już coś. Przynajmniej wiemy, że to złe.

Dokładnie. To już coś. Bo jak ktoś WIE, że robi coś nieładnego, może kiedyś sumienie ugryzie go wystarczająco mocno, by tego zaprzestał.

(...) Gram w pirackie wersje i choć zdaję sobie sprawę, że nie powinnam, nie mam poczucia winy. Nie jestem z tego dumna, ale i nie wstydzę się tego. Mieszkam w domu, w którym szybciej zabraknie na chleb niż na nowy nr CDA czy jakąś ciekawą nowość od piratów. Mój ojciec wcale nie ma takich dylematów jak ja. Kupuje grę dla siebie, a ja korzystam. Straszne, nie? W ten sposób niewiele jestem od niego lepsza...

To jest trochę jak jazda bez biletu. Kupujemy bilet nie dlatego, że jazda na gapę budzi poczucie winy, tylko dlatego, że boimy się kary. (...) Powiem wam jedno. Wiem, kiedy się zacznę tego wstydzić - gdy będę miała dziecko. Wtedy trzeba będzie wziąć w karby własne słabości. Rodzice powinni przecież dawać dobry przykład. Ja dorastałam w atmosferze tego, że piractwo jest OK i w ogóle super, że jest to normalne. Może dlatego teraz tak trudno mi się przestawić (...). Tacy jesteśmy. Teraz piszę ten list i może nawet odrobinkę się wstydzę, ale wieczorem usiądę przed komputerem i poczucie winy będzie ostatnią rzeczą, o której będę myśleć... PS Zapraszam wszystkich, którzy mają ochotę ze mną podyskutować: losseamorior@poczta.onet.pl.

Lossea Morior

Co ci mogę powiedzieć? Jest dużo racji w tym, co piszesz - ale nie mogę się zgodzić, by "zwalać" wszystko na atmosferę panującą w domu. Szczególnie w momencie, gdy świętym prawem nastolatków w pewnym wieku jest właśnie negowanie tego, co wpajają im rodzice. Dlaczego buntujecie się przeciwko normom obyczajowym, ubiorom, językowi, muzyce itp., jakie narzucają wam rodzice, a akceptujecie atmosferę przyzwolenia na piractwo? Czy to nie jest pójście na łatwiznę?

***

Cóż, może nie mam za bardzo prawa wysyłać do was maili, szczerze mówiąc, jedyne działy, jakie czytuję, to Na Luzie i AR...

A co to ma do rzeczy? Każdy, kto czyta CDA, ma święte prawo się tu wypowiadać .

...ale za to mój brat was kupuje, lubi i co prawda czytać też mu się nie chce (co za leń), ale za to ogląda obrazki. :-) Poza tym korzystam jeszcze z płyty - bonusów... za to właśnie chciałam podziękować... A historia jest taka: ponad rok temu zgrałam bonus z internetowymi magami, wśród nich było No Name (...). Weszłam na ich stronę i ściągnęłam aktualny numer. I trafiłam na 2 wspaniałe arty pewnego chłopaka, do którego napisałam. A teraz on kocha mnie, ja kocham jego... spotkamy się w te wakacje (mieszkamy strasznie daleko od siebie). On jest cudowny, a ja chciałam wam podziękować, bo cały ten sznureczek wydarzeń zaczął się od was. :-)

I jeszcze jedna sprawa: proszę, przekażcie ode mnie Arturowi "Olimp", żeby nie martwił się. Ja uwielbiam chodzić do biblioteki - to właściwie mój drugi dom. (...) Najważniejsze jest to, żeby mieć ogień i pasję, której nic nie może zabić - i ja wierzę, że Artur ma bardzo dużo tej pasji. (...)

Kasia

4 x Sammael

1. Pełne wersje. Rany boskie... jak zobaczyłem Soul Reaver i Viva Football + książeczka i sztywne okładki, rodzina mi świadkiem, że uklęknąłem i pocałowałem płytę (...).

2. Więcej eksperymentalnych recenzji!!! Gra z punktu widzenia Aliena czy niemieckiego żołnierza - toż to niemal ekstaza yntelektualna, a ci, co twierdzą, że nic z nich nie wynika, nie posiedli umiejętności czytania ze zrozumieniem.

3. Specjalnie dla czytelników, dla których jesteście szydercami i złośliwcami, całe AR zróbcie śmiertelnie poważne - wszystkie odpowiedzi na serio, nawet te najgłupsze. Zobaczymy, czy wytrzymają poważny wywód o tym, dlaczego akcelerator nie mieści się na CD.

A żebyś wiedział. Przymierzam się do czegoś takiego.

4. Pamiętacie podanie o skorzystanie z WC w Na Luzie? Właśnie coś takiego weszło w mojej szkole. Musimy teraz pisać podania o skorzystanie z papieru toaletowego - dosłownie!!!

Sammael-Kammael

Raz, zamiast podania dostarcz na odpowiednie biurko sam... hm... załącznik. :) Myślę, że od razu dostaniesz z 10 rolek (albo zawieszenie w prawach ucznia).

PANOPTICUM

Kącik listów dziwnych wielce.

Jesteśmy małżeństwem i mamy dwóch synów w wieku 13 i 15 lat. Do tej pory kupowaliśmy każdy nr CDA (...). Jednak od pewnego czasu oboje jesteśmy zbulwersowani tym, co znajdujemy w waszym piśmie. Biorąc pod uwagę to, że czytają was dzieci w wieku gimnazjalnym oraz że ani na okładce CDA ani CD nie ma informacji, że jest dozwolone od lat 18, a raczej jest "dla mężczyzn"...

Byłbym DZIKO zdumiony, gdyby takowa informacja się tam znalazła. CDA nie ma żadnych ograniczeń wiekowych i może je czytać każdy, kto chce... i umie.

...jesteśmy oburzeni sposobem, w jaki potraktowaliście w nr 7/02 osobę, która zwróciła wam uwagę na niestosowne reklamy, w których aż roi się od erotyzmu.

Był kiedyś taki dowcip: seksuolog pokazuje badanemu chusteczkę i pyta, z czym mu się kojarzy. Gość odpowiada, że wiadomo z czym. To samo mówi, gdy widzi CD, książkę, tabliczkę czekolady itd. W końcu lekarz wybucha "panie, pan jesteś totalny erotoman, panu tylko jedno na myśli!". A gość z oburzeniem "jaaaa?! A kto mi te wszystkie świństwa pokazuje, coool?". To była aluzja...

Skoro twierdzicie, że nie odpowiadacie za ich treść, spójrzcie na recenzje gier. Powinniście sobie darować i nie zamieszczać TAKICH rzeczy (zdjęć).

Przepraszam - jakich TAKICH? Nie przypominam sobie, żebyśmy kiedykolwiek dali jakiekolwiek zdjęcia, które naruszają dobre obyczaje czy prawo. Jeśli mają państwo odmienne zdanie, można zawsze złożyć do prokuratury wniosek o ściganie nas z tego powodu.

Gdy się widzi coś takiego w piśmie ogólnodostępnym (...), ma się ochotę wyrwać kartkę.

Ależ proszę bardzo. Można też wbić szpilki w stopkę redakcyjną, przy wtórze bębnów i mrocznych zaklęć. Jeśli da to państwu satysfakcję i ukoi nerwy...?

Jesteśmy w szoku, że recenzując gry (szczególnie erotyczne), nie oszczędzacie dzieciom niektórych zdjęć.

A ileż to owych gier erotycznych było w sześcioletniej - z hakiem - historii CDA? Ja pamiętam całe TRZY. Jedną wręcz zmiażdżono, drugą potraktowano raczej chłodno. I na żadnym z opublikowanych screenów nie było NIC, czego nie można by zobaczyć w letni dzień na basenie czy plaży. I to nie dla naturystów.

To samo jeśli chodzi o odpowiedź na list w 7/02, dotyczący tego kontrowersyjnego tematu: osoba poruszała bardzo ważną kwestię, a wy potraktowaliście ją jak idiotę.

Nawet jeśli sprawa była ważna, to sposób jej ujęcia wybitnie niepoważny.

Dziecinada, którą reprezentujecie, jest nie tyle żenująca, co żałosna.

Drodzy państwo, nie będę mimo wszystko na tyle żałosny, by odegrać się jakąś odpowiedzią, utrzymaną w stylu powyższego zdania. Ma się jeszcze resztki godności...

Nie bronimy wam obcinać listów, ale niestety wasza manipulacja w tej kwestii posuwa się za daleko - zostawiacie tylko to, z czego można się ponabijać.

Tak jest. Widzę, że państwo uważnie przeczytali rozmaite edycje AR i - jak przystało na ludzi dorosłych, poważnych i dojrzałych - po namyśle wydali rzeczowy, udokumentowany osąd. Nie to, co jakieś dzieciaki, co to tylko umieją wrzasnąć "lamery jesteście!!!". Jak to niekiedy miło dostać taki wyważony list... co za ulga i odmiana.

Oboje myśleliśmy, że mamy do czynienia z dorosłymi, dojrzałymi umysłowo ludźmi, jednak wasza postawa jest karygodna.

A wiedzą państwo - to dziwne, bo ja dokładnie to samo myślę o was. Cóż za zbieg okoliczności...

Mamy nadzieję, że chociaż nasz list zostanie potraktowany poważnie.

Ależ tak! Dokładnie tak poważnie, jak na to zasłużył.

Inni rodzice, z którymi rozmawialiśmy, także wyrazili oburzenie na temat zawartości waszego pisma.

Nie tylko oni. Dostaliśmy też coś od Al-Kaidy, ale było po arabsku i wybuchło, gdy chciałem otworzyć - ależ się białego proszku posypało wokół! Domniemywam więc, że im też coś się u nas nie spodobało.

Opinia jednego rodzica brzmi "myślałem, że kupuję pismo o grach (...) - wewnątrz jest pismem erotycznym od lat 18, żeby nie stwierdzić, że pornograficznym".

[Łomot!!!] Ups, przepraszam, ale muszę się otrzepać z kurzu, bo padłem pod biurko jak ścięty, rycząc ze śmiechu wniebogłosy. No wiecie, taka tam typowa reakcja smarkacza, który nie oczekiwał, że tak poważni państwo i w tak poważnym liście opowiedzą mu bez ostrzeżenia tak fantastyczny dowcip. Następnym razem proszę mnie ostrzec, bo mogę nie kontrolować zwieraczy. A poza tym nie odpowiadam za cudzą - z lekka chorą - wyobraźnię. Zresztą co tam - CDA jest pismem nie tylko pornograficznym, ale też otwarcie propagującym satanizm i nawołującym do mordowania wszystkich, co nie grają na PC-tach! Zgroza!!!

(...) A my wracamy na razie do wyrywania kartek.

Oburzeni czytelnicy z Poznania

Nie ma sprawy - na razie. A gdy już wyrwiecie ich cały (nomen omen) stos, to podpalcie i dorzucajcie pilnie np. jakieś paskudne książki (one się nieźle palą, byli tacy, co już to sprawdzili) w rodzaju obscenicznych wierszy Szymborskiej czy pornograficznych powieści Coelho. Kto wie, może taki stos się do czegoś przyda - paru usmażonych na wolnym ogniu redaktorów-pornografów i innych zboków deprawujących młodzież powinno resztę czegoś nauczyć. (A tak na marginesie... cały list uważam za podpuchę kogoś, kto chciał w ten sposób dostać się na łamy. Taką mam nadzieję, bo nie wydaje mi się, by dorośli ludzie mogli coś takiego SERIO napisać. Chociaż po tym, co czasem mówią w Sejmie... Kopernik, zatrzymaj Ziemię - ja wysiaaadaaaa...)

Zaciachy?

Małe pytanko - czy zdarzyło się kiedyś, że grę trzeba już zrecenzować, a tu kicha, bo od 3 dni nie można - na przykład - otworzyć drzwi w przygodówce lub zniszczyć bazy w RTS-ie, a w dodatku do tych drzwi doszliście w pół godziny po uruchomieniu gry.

Xuzon

Większy był problem, gdy nie mogliśmy otworzyć drzwi redakcji przez pół dnia, bo zamek się zaciął. :)) Nawet wykorzystanie "wszystkiego na wszystkim" nie pomogło! Ale serio: czasem - rzadko - tak bywa, lecz gramy w gry tyle lat, że burza mózgów zwykle na to pomaga. A w przygodówkach EGM jest lepszy niż Terminator w strzelaniu, więc nie ma takiej, której by nie rozwalił jedną ręką w góra kilka dni...

Ciekawe zjawisko

(...) Zauważyłem pewne ciekawe zjawisko u qumpla: koleś miał Kingpina (pirata), leżał gdzieś tam odłogiem. Kiedy daliście oryginał, od razu wywalił z tego pudełka CD-R, obłożył i wyciął okładkę i włożył wasz oryginał. (...) Jest to świadectwem tego, że społeczność ceni sobie bardziej gry oryginalne od piratów.

Teedee

Bo miło jest mieć oryginał... Mówcie, co chcecie, ale to tak jak np. firmowe ciuchy. Ich posiadanie cieszy i jakoś dowartościowuje, mimo że podróbki wyglądają właściwie tak samo. Ale to już nie to. Nie ma tej satysfakcji.

Rozczarowani :)

(...) Doszedłem do Ladies' Corner, a tam co widzę? List Patrycji z Sosnowca. Nasza koleżanka prosi o dosyć śmieszną poradę - jak stworzyć grę komputerową. OK, śmiałem się, przyznaję, ale kiedy przeczytałem odpowiedź na ten list, lekko mnie przydusiło. Otóż, ona w ogóle nie została zrównana z ziemią! Nie została wyśmiana, obrzucona błotem itp. Panowie! (No, może, proszę Pana Smugglera, bo Jedi to tylko w "Kawaii" siedzi, a gdzie równouprawienie???)

Nie ma. I nie będzie. Kobiety mają u nas lepiej - i szlus.

To przecież gdyby taki list/mail przysłał wam osobnik płci męskiej, zostałby niemiłosiernie wyśmiany (a na to czekałem, czytając ten mailik/list). :P

Majev from Gostynin

Dziewczyna poprosiła o rady, jak stworzyć własną grę. Na mojej twarzy już wymalował się uśmiech z powodu tego, co nastąpi. A tu du...duży zawód. Odpowiedź normalna, a pierwszy akapit nawet poetycki. Taryfa ulgowa??? (Od 18 do 8-35 groszy za 6 minut.) :)

Kuba

Zawód? Jasne - lubię robić na przekór ludzkim oczekiwaniom. Poza tym miałem wrażenie, że Patrycji NAPRAWDĘ zależało na konkretnej odpowiedzi.

Nie na temat?

Czytając Action Redaction, mam wrażenie, że niektóre listy czytelników odbiegają od tematu. Nie jestem pewien, ale w ww. rubryce CDA umieszczane miały być listy zawierające krytykę lub pochwałę osób czytających CD-Action. Tym czasem dyskutuje się tam na różne dziwne tematy, np. "Czemu stworzono dział Ladies' Corner? Czyżby nasz duecik składał się z męskich szowinistycznych świń?". Na ww. temat i wiele innych można podyskutować w Necie lub poczytać Action Mag, a nie pisać wtórne listy zawracające głowę czytelnikom CDA.

Juby9

Nie zgodziłbym się z tym. AR to miejsce, gdzie czytelnicy CDA dzielą się własnymi refleksjami na najrozmaitsze tematy. Naturalnie referat na temat wpływu zorzy polarnej na porost owłosienia odwłoka pająków krzyżaków, publikowane nie będą. Ale wszystko, co ma jakiś (czasem nawet wątły) związek z CDA, grami, komputerami itd. - jak najbardziej. Byle to było w jakiś sposób ciekawe.

Ludzie i ludziska

(...)
PS Wszelkie błędy ortograficzne popełniono świadomie. (Che, che, che!) :)))

[???]

***

Pewnego dnia, kiedy robiłem to, co tygryski lubią najbardziej (młóciłem w Sieci w Jedi Outcast i szamałem kanapeczkę), do klasy wparowała nasza profesor, xywka Computer. Oczywiście zaraz zauważyła, że bezczelnie pożeram burgera i rzuciła w moją stronę:

- W sali informatycznej się nie je, tu są wirusy!

Trzeba było uprzejmie odrzec "bez obaw, przetarłem klawiaturę i biurko Domestosem i Flashem, żaden wirus się nie uchowa, a poza tym jestem szczepiony".

To szczera prawda, nie jestem aż tak inteligentny, by coś podobnie głupiego wymyślić.

PS Sorry za niewyraźnie pismo, pisałem od serca, a serce nie zna się na ortografii.

OLMK

***

nie będę was osądzał, nie wezmę pod lupę.
ale jak mi się znudzicie, to podcieram sobie wami d...ę
wasze pismo chętnie czytam - od początku do końca
lecz gdy widzę cenę - wyskakuje mi żyłka pie...ca
smuggler i jedi to dobrana para,
gdy nastaje noc, robią bara-bara,
rubrykę "na luzie" macie, kiedy ją czytam mam pełne gacie
wasze płyty są do bani,
choć nie wiedzieć czemu - kochają was fani

OTTO & BARNEY

Po lekturze tego listu żal mi d...uszę ściska,
bo zdaniem naszej grupy - wasz tekst jest do...
..."Ludzie i ludziska".
Kochają nas fani?
Ja wieczory i ranki myślę raczej o tym, że wolałbym fanki...
To już koniec songu, teatrzyk zamknięty.
Cosik mi się zdaje, że wam poszło w pięty?

YO, ziomale!!!

Fristajlowali

Mr DJ-edi i gangsta Smuggler

Tipsy

America's Army

Naciśnij [~] podczas gry, by otworzyć konsolę. Tam wpisz:

behindview 1 - widok w TPP
mpcheat changeclass x - otrzymasz broń (zamiast x wpisz jedną z poniższych nazw):
R - M16A2 (+ granaty)
AR - SAW
G - M16A2 z granatnikiem
S - M81 (snajperka)
AK - AK47
S24 - M24 (snajperka)
F - pięści
M4A1 - M4A1
AK74SU - AK74SU
GP - AK47 z granatem
RPK - karabin maszynowy OpFor
SVD - Dragonow

Heroes IV PL

Naciśnij **[TAB]**, wpisz kod i **[Enter]**.

nwcAmbrosia - darmowe materiały
nwcAres - wygrywasz walkę
nwcAchilles - przegrywasz walkę
nwcEtTuBrute - dagger of despair
nwcTristram - dodatkowi krzyżowcy
nwcLancelot - dodatkowi czempioni
nwcStMichael - dodatkowe anioły
nwcSevenLittleGuys - dodatkowe krasnoludy
nwcMerlin - dodatkowi magowie
nwcCronus - dodatkowi tytani
nwcBlahBlah - dodatkowe wampiry
nwcHades - dodatkowe diabły
nwcUnderTheBridge - dodatkowe trole
nwcKingMinos - dodatkowe minotaury
nwcXanthus - dodatkowe koszmary
nwcFafnir - dodatkowe czarne smoki
nwcFenrir - dodatkowe wilki
nwcFixMyShoes - dodatkowe elfy
nwcTheLast - dodatkowe jednorożce
nwcRa - dodatkowe feniksy
nwcValkyries - dodatkowi ogrzy magowie
nwcGrendel - dodatkowe behemoty
nwcPoseidon - dodatkowe potwory morskie
nwcPrometheus - odkrywa mapę
nwcAthena - daje umiejętności
nwcThoth - podnosi poziom
nwcIsis - uczy zaklęć
nwcRagnarok - przegrywasz scenariusz
nwcHermes - nieskończony ruch
nwcValhalla - wygrywasz scenariusz
nwcSacrificeToTheGods - maksymalne szczęście
nwcSphinx - odkrywa mapę puzzli
nwcPan - maksymalne morale
nwcCityOfTroy - buduje wszystkie budynki we wskazanym mieście

Neverwinter Nights

Aby cheaty zadziałały, najpierw trzeba wprowadzić drobne zmiany do dwóch plików konfiguracyjnych (najpierw wykonaj ich kopie!) za pomocą dowolnego edytora tekstu, np. Notatnika. Pierwszy plik, jaki należy edytować, to **nwn.ini**, znajdujący się w głównym katalogu z grą. Znajdź tam sekcję zatytułowaną Game Options i dopisz linijkę:

Debug Mode=1

Drugi z plików to **nwnplayer.ini**, w którym należy dodać linijki:
Single Player Enforce Legal Characters=0
Single Player ItemLevelRestrictions=0
Teraz, podczas gry wystarczy włączyć konsolę klawiszem [~] i włączyć cheaty, wpisując: **DebugMode=1**. Dostępne od tej chwili do wpisania cheaty na konsoli to:

SetAge (###) - zmiana wieku
SetAttackBase (###) - zmiana bazowego współczynnika trafienia
SetSTR (###) - zmiana siły
SetCHA (###) - zmiana charyzmy
SetCON (###) - zmiana kondycji
SetDEX (###) - zmiana zręczności
SetINT (###) - zmiana inteligencji
dm_givelevel (###) - zmiana poziomu doświadczenia
SetAppearance (nowa rasa) - zmiana rasy
ModSaveFort (###) - zmiana rzutu ratunku na hart ducha (fortitude)
ModSaveReflex (###) - zmiana rzutu ratunku na refleks (reflex)
ModSpellResistance (###) - zmiana rzutu ratunku przed czarami (spell)
ModSaveWill (###) - zmiana rzutu ratunku na siłę woli (will)
Change Wisdom: SetWIS (###) - zmiana mądrości
Flying Cows: dm_cowsfromhell - latające krowy :-)
dm_givegold (###) - dostajesz ### złota
dm_mylittlepony - mój mały kucyk :-)
dm_god - nieśmiertelność
dm_heal - przywraca wszystkie punkty zdrowia
GetLevel (###) - zmienia poziom postaci na level ###
GiveXP (###) - daje postaci ### punktów doświadczenia
gdzie ### - nowa wartość parametru

Uwaga! Jeśli pojawi się napis **Enter Target Mode**, musisz kliknąć postać, której dany cheat ma dotyczyć, jeśli zaś **Success** - prawidłowo wpisałeś cheat.

Operation Flashpoint - Resistance

Na podanym w nawiasach ekranie przytrzymaj lewy klawisz **[Shift]** a później wciśnij **[-]** z klawiatury numerycznej. Następnie puść go i wpisz jeden z poniższych kodów:

iwillbetheone - god mode (dowolny ekran)
savegame - zapisuje stan gry (ekran w czasie gry)
endmission - kończy obecną misję (ekran w czasie gry)
campaign - odblokowanie wszystkich misji (ekran głównego menu)
topography - mapa wysokości (ekran głównego menu)

Revenant

Naciśnij **[Enter]** i wpisz:
alreadydead - full energii
potionsnlotions - wszystkie napoje
alchemy - 999 999 gold
nahkranoth - zabijasz każdego jednym ciosem
noamnesia - character level 30



abracadabra - mana nie spada i masz wszelkie talizmany
gimmesomegrub - sporo jedzonka
dummies - wyłącza AI potworów

• **Overclocking parametrów**
Idź do Jonga - trenera, użyj tips: **nahkranoth**. Teraz potrenuj z Jongiem. Za każdym razem, gdy go trafisz, dostajesz sporo punktów doświadczenia. Jednak uważaj, byś nie przesadził i nie wykończył trenera! Kiedy zauważysz, że ma dość - zakończ sparring i odejdź. Ale po chwili możesz wrócić i ponownie potrenować - i tak w kółko aż do momentu, gdy uzyskasz tyle doświadczenia, ile chcesz.

Tsunami 2265

Aby aktywizować cheaty w głównym menu, naciśnij **[Shift]** i (trzymając go) wpisz: **MENSAAAA**

Powinieneś usłyszeć: 'thats what I need' - będzie to oznaczało, że możesz stosować kombinacje klawiszy:
[LShift] + [LCTRL] + [A] - kolejny level
[LShift] + [LCTRL] + [R] - restart levelu
[LShift] + [LCTRL] + [C] - grasz dalej, mimo mission failed
[G] - god mode

Możesz też wejść w profil Neona (w characters menu) i wpisać: **ZIOCLETO**. A kiedy dojdziesz do misji z Neonem, będziesz mógł grać... jego szkieletem.

Warcraft III - Reign of Chaos

[dodatkowe cheaty]
Aby wpisać tipsy, naciśnij klawisz **[Enter]**, wpisz kod i potwierdź, wciskając ponownie **[Enter]**. Jeśli nie popełniłeś błędu, pojawi się komunikat, że kod został aktywowany.

Uwaga! Cheaty działają tylko w trybie single i na pojedynczych mapach.

WarpTen - przyspiesza budowanie i produkcję jednostek
IocainePowder - szybka śmierć i rozkład ciał
WhosYourDaddy - god mode
KeyserSoze [###] - dostajesz ### sztuk złota
LeafitToMe [###] - dostajesz ### sztuk drewna
GreedIsGood [###] - dostajesz po ### sztuk złota i drewna (jeśli nic nie podasz, dostajesz po 500)
PointBreak - usuwa limit żywności
ThereIsNoSpoon - usuwa limit mana
StrengthAndHonor - nie przegrasz
Motherland [rasa] [poziom] - przeskakujesz do nowego poziomu wybranej rasy, np. motherland human 06
SomebodySetUpUsTheBomb - natychmiast przegrywasz
AllYourBaseAreBelongToUs - natychmiast wygrywasz
WhoIsJohnGalt - włącza możliwość wymyślania
SharpAndShiny - zwiększasz poziom budowli
IseeDeadPeople - widzisz całą mapę
Synergy - możesz odkrywać wynalazki bez spełnienia ich wymagań
RiseAndShine - ustawia zegar gry na wschód słońca
LightsOut - ustawia zegar gry na zachód słońca
DayLightSavings [czas] - jeśli podasz czas - ustawia zegar gry na wpisaną godzinę; jeśli nie - zatrzymuje jego upływ (lub go przywraca)

Rozmaite sekrety (easter eggs) znajdziesz w tabelce na końcu solucji Warcraft 3 (w tym numerze czasopisma).

Zanzarah The Hidden Portal

Do linii komend (*) dopisz: **-console**. W czasie gry naciśnij **[F11]** żeby otworzyć konsolę i wpisz:
duel victory - twoja wróżka wygra aktualną bitwę
item xx - dostajesz rozmaite przedmioty (xx - liczba z przedziału 1-73). Np. item 1 = Medium Healing Potion.
wizform xx - dostajesz xx wróżek (xx - licza z przedziału 1-76)
spell xx - dostajesz jakieś zaklęcie (xx - licza z przedziału 1-119)
video xxxx - odgrywa cut-scenkę o danym numerze (są w podkatalogu/resources/videos) - np. play video _v006.bik (to "_" będzie niewidoczne na ekranie ale TRZEBA je wpisać!)
help - lista innych **komednd**

• Duel mode
Dopisz do linii komend polecenie **-duelstart**.
(*) - jak nie wiesz co to jest, poczytaj sobie Tipsomaniaka z nr 8/2002

programy muzyczne • programy muzyczne • programy muzyczne • programy muzyczne • programy muzyczne • programy muzy

MAGIX
see. hear. feel. create

FAJNE CENY

oferta i CD prezenty do każdego zamówienia a do tego teraz obniżki do -80%

Produkt	Cena	Opis
magix HIP HOP maker	39,90	Idealne narzędzie dla Hip Hopa, a najfajniejszy jest scratchbox!
magix DJ remixing kit	39,-	3 w 1, program do miksowania RemixR, Music Maker i zestaw sampli 3CD
play R XXL	29,90	Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą
magix video maker deluxe	189,-	Napisy, efekty, zakręcone wejścia, montaż a nawet blue box - słowem studio wideo na maksa
magix music maker g5 deluxe 4CD	39,90	Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki, 3CD i symboliczna cena
magix music tool kit	169,-	Studio muzyczne szczególnie polecany dla posiadaczy midi
magix audio cleaning lab	39,90	Pomóż starym nagraniom odzyskać dawną świeżość. Odszumianie, eliminacja trzasków, funkcje karaoke, filtrowanie wokalu
magix notation	99,-	Zapis, druk, edycja zapisu nutowego
magix piano & keyboard workshop	99,-	Nauka gry na pianinie i syntezatorze
magix Guitar workshop	99,-	Nauka gry na gitarze
magix soundpool 3	79,-	5CD z samplami: classical instr, mixed drum loops, one shots, cool vocals, special effects
magix soundpool 4	79,-	5CD z samplami: big beat, dance elctro, disco house, hiphop, techno trance
magix soundpool 5	79,-	5CD z samplami: strictly 80, disco house, hiphop, techno trance, pop/rock 2001
magix soundpool 6	79,-	5CD z samplami: 2step, rythm & blues, latin & salsa, dance, nu crossover
magix music maker	199,00	rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

dźwięk - loopy
amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25
midi power	14,99

PROMOCJA! Wybierz 4 zestawy sama zapłać tylko za 3! MAŁO? Więc zapominamy o kosztach przesyłki! TERAZ OK.?

Najniższe ceny dla każdego oraz zestaw gier na CD gratis!!**

*oferta aktualna do ukazania się kolejnego naszego ogłoszenia w CD Action **
zestaw gier dołączamy do każdego zamówienia na dowolny program

COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition	159,9
Age of Wonders	45,9
Age of Wonders II nowość	84,9
Agent gliniarz	43,9
Airport	42,9
Alien paranoja	33,9
Arcanum	89,9
Black & White: Creatures Islands nowość	76,9
Bowling (kręgle) nowość	19,9
Capitalism 2	94,9
Close combat invasion normandy	42,9
Colobot	43,9
Comar barbarian	48,9
Combat Mission Gold nowość	76,9
Commanche 4	98,9
Command & conquer renegade	119
Crazy Taxi nowość	94,9
Defender of the crown 2	18,9
Delta Force: Task Force Dagger nowość	76,9
Disciples II: Mroczne Proroctwo nowość	94,9
Dracula 2	47,9
Duke Nukem forever	94,9
Duke Nukem Manhattan Project stara cena: 79	74,9
Dungeon Siege stara cena: 179	169,9
Fallout 2	19,9
Flying Heroes	19,9
Frontline attack - war over europe nowość	29,9
Głupki z kosmosu	48,9
Gorasul	28,9
Gothic	92,9
Gry karciane 1	25
Gry Karciane 1&2	39
Gry Karciane 2	25
GTA III stara cena 99	92,9
Heroes 4	92,9
Hitchcock: ostatnie cięcie	38,9
Hugo gorączka czarnych diamentów stara cena: 79	76,9
Hugo magiczna podróż stara cena 79	76,9
Hugo tropikalna wyspa stara cena 79	76,9
Hugo Tropikalna wyspa 2 stara cena 79	76,9
Hugo zaczarowany dąb stara cena 79	76,9
Hugo Bohaterowie sawanny nowość	76,9
Icewind Dale II nowość	94,9
Italian Job stara cena 99	92,9
Jazz i Faust	44,9
Jazz jack rabbit	39,9
Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów	19,9
Kurczę pieczone	18,9
Kurka wodna	18,9
Lego creator Harry Potter nowość	119
Mafia nowość	92,9
Medal of honor	118,9
Mega Race 3	76,9
Might & magic IX	94,9
Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość	94,9
Motoracer 3	126,9
Myst 3 Exile	92,9
Neverwinter Nights nowość	128,9
Nina	18,9
Orientalne noce	43,9
Outbreak	49,9
Pepsi max extreme sports stara cena 79	76
Perfect Pool (bilard) nowość	19,9
Pet Racer stara cena 59	44,9
Pet Soccer stara cena 59	44,9
Pinballe i gry zręcznościowe	25
Planeta małp	46,9
Polska gola	63,9
Pool of radiance	89
Populous	35,9
Reah dvd	42,9
Road wars	18,9
Robbo millenium	42,9
Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
Seadogs	44,9
Serious Sam 2	84,9
Settlers 4 trojanie i eliksir mocy stara cena: 49	44,9
Sims premium	189,9
Sims total	149,9
Sims wakacje bestseller	72,9
Software tycoon	28,9
Solaris 104	18,9
Soldiers of fortune 2	154,9
Spiderman stara cena: 169	158,9
Star trek deep space 9 dominion	49,9
Star Wars: Jedi Knight II stara cena 169	158,9
Target	19,9
Taxi challenge nowość	29,9
Taxi driver	27,9
Toon car	18,9
Tribes 2	48,9
Unreal	19,9
Unreal + Fonreal (dodatk.poziomy)	29,9
War commander	taniutko
Warcaby stara cena 59	49
Warcraft III stara cena 129	119,9
Warlords battlecry II	59,9
Warrior Kings	94,9
Wnerwiony działkowicz	29
Worms blast	49,9
Wyścig wykrętów	43,9
Zegarmistrz	59,9

dla ZAWODOWCÓW

ACDSee 4.0 SR1	359,-
Adobe Photoshop 6,0 CE/pl	3679,-
Adobe Photoshop 7,0 GB	3679,-
Adobe Photoshop 6,0 CE/pl upg	949,-
After Shot	239,-
AutoCad 2002 pl 5	239,- Euro
AutoCad 2002 pl LT	1399,-
Euro Flash 5,5	2399,-
Flash MX + pakiet	2599,-
Nero Burning Rom 5,5 pl	239,-
Norman Virus Control	49,-
Norton Ghost	279,-
Norton System Works	419,-
Norton Internet Security	349,-
Norton Utilities	249,-
Norton Commander	279,-
Norton PC Anywhere 10 pl	1029,-
Norton Win Fax	399,-
Partition Magic 7,0	359,-
Pajączek 139,- Skryba	129,-
Star Office 5,2 pl	249,-
Microsoft	tel.

WIRUSY?
A może ktoś szpera w twoich danych? Promocja Bezpieczeństwa dla czytelników Komputer Świata

Norton antyvirus 2002 (rok aktualizacji) stara cena 299	269
Norman Antywirus (rok aktualizacji) stara cena 59	49
MKS vir (rok aktualizacji) stara cena 299	289
Antyvirenkit 11 PRO (rok aktualizacji) stara cena 213	179
Antyvirenkit 11 (1 aktualizacja) stara cena 59	29,9
Top secret 1.2 (program szyfrujący) stara cena 89	69
Top secret data safe (rozbudowany program szyfrujący) stara cena 146	139
Time Alarm (chroni, sygnalizuje i alarmuje w przypadku naruszenia obiektu- czujka w komplecie) sugerowana cena 199 nowość	149

GRAFIKA

After shot (obróbka zdjęć cyfrowych) nowość	239
Foto office (obróbka zdjęć cyfrowych, teraz wersja polska!!!) nowość, stara cena: 99	69
Corel draw 8 classic (idealny do upgradów :-) stara cena 379	299
Paint shop pro 7 (retusz, edycja, grafiki, zdjęć)	549
Galeria Fontów (100 fontów, TTF i Postcript type 1) nowość	59
Polskie Fonty 1 (104 fonty, TTF i Postcript type 1)	59
Polskie Fonty 2 (104 fonty, TTF i Postcript type 1)	59
Polskie Fonty 1+2 (208 fontów, TTF i Postcript type 1) bestseller	99
Eksplozja kolorowych klipartów	25
10000 klipartów	25
Galeria Kolorowych Klipartów	25
Najlepsze kliparty	25
Wszystkie 4 zestawy klipartów razem kosztują dużo taniej! bestseller	79

Do czego można by jeszcze zagonić komputer?

Wymarzony dom stara cena 98	89
Wymarzony ogród stara cena 98	89
Koktajl Bar (encyklopedia drinków) stara cena 99	69
Wirtualne studio wizażu bestseller sugerowana cena 39,90	34,9
3d game maker (stwórz własną grę) bestseller	68,9
Encyklopedia Fogra 2002 stara cena 99	89
Samouczek Corel Draw 1&2 stara cena 99	49
Nowa Zelandia - daleka i bliska	29,9
Boksiński vol.1	59
Ptaki Polskie - H.A. Gucwińscy	35,9
Tłumacz języka angielskiego	99
Tłumacz języka niemieckiego	169
Tłumacz języka francuskiego	169
Chatka malolatka (nauka ang dla dzieci) stara cena 59	29,9
Fakturowanie (windows)	98
Mikro Subiekt Windows lub Dos	98
Przelewy 2 stara cena 122	99
Rewizor Windows lub Dos stara cena 1220	1199
Rachmistrz Windows lub dos stara cena 488	449
Subiekt Windows lub Dos stara cena 732	699
Skarbnik 2 (zarządzanie budżetem domowym)	99
Star Office 5.2 PL (czyta i zapisuje w formatach Microsofta, wersja bez instrukcji, tylko CD) stara cena 59	29
Wirtualne studio wizażu — Makijaż, fryzury, kolory, doskonały upominek dla płci pięknej	34,90

PORĄBANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy
(ilości mocno ograniczone)

Skarbiec muzyka	6,0
Dino Dave	13,9
Egipskie Wyzwanie	13,9
Space Tripper	13,9
Mega Pinball	13,9
Crazy Mini Golf	13,9
Vulture	13,9
Earth 2140 + misje	15,9
Emergency	15,9
Freddy	16,9
Gorky 17	16,9
Knights & merchants	16,9
Tribonis	16,9
Wyspa 7 skarbów	16,9
Przeklęta Ziemia	16,9
Rage of Mages 2	18,0
Resurection	18,9
Catan	19,0
Ad 2044 2CD	21,9
Liath 2CD	21,9
Tunguska 2CD	21,9
Original War	22,9
Euroletter prof	24,9
Total Anihilation	29,9
Theocracy	29,9
ZAX galaktyczny wojownik	36,9
Redline Racer	36,9
Moon project 2CD	38,9
Redguard	39,9
Earth 2150 2CD + Model Robota	49,9
Gift	49,9
Daikatana	49,9
Euro 2000	49,9
Fifa 2001	49,9
Outforce	59,9
Wizardry 8	59,9
Max payne	89,9
Emperor: battle for dune	89,9
Commandos 2	89,9

FILMY (2CD):

Asterix i obelix kontra cezar	19,9
Biegnij lola biegnij	19,9
Cały ja	19,9
Chłopaki nie płaczą	19,9
Co lubią tygrysy	19,9
Johnny mnemonic	19,9
K2	19,9
Kingsize	19,9
Kochaj i rób co chcesz	19,9
Konopielka	19,9
Łatwa forsa	19,9
Mężczyzna, który patrzy	19,9
Miś	19,9
Nie lubię poniedziałku	19,9
Paparazzi	19,9
Podniebny terror	19,9
Poranek kojota	19,9
Przepraszam czy tu biją?	19,9
Prymas	19,9
Pukając do nieba bram	19,9
Rejs	19,9
Sztos	19,9
Ścigany inaczej	19,9
Tajny seks akta kgb	19,9
Ukryta prawda	19,9
Uprowadzony lot	19,9
Wybawca	19,9
Wyjście awaryjne	19,9
Za życie ma seas	19,9
Z miłości do	19,9

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.

EXE
www.fajny.pl
11

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych